



UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcie zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZEŚĆ I – Zakup zestawu pomocy dydaktycznych do prowadzenia zajęć dla dzieci mających trudności w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji.

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierzchucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowarsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelnio
1	Alfabet ruchomy Zestaw 150 drewnianych, dwustronnych tabliczek zawierających małe i wielkie litery alfabetu wpisane w liniatury oraz cyfry i znaki. Za ich pomocą można układać wyrazy podstawowe lub zapisy prostych działań matematycznych. Całość na stelażu - wym. tabliczek: ok. 6x16cm - wym. "tablicy" po rozłożeniu: ok. 120x100cm		2		-	-	1	-	-	-	1	-
2	Alfabet - Wielkie litery pisane szorstkie Seria liter polskiego alfabetu pisanego, Każda z płytki z literą umieszczona musi być w drewnianym pudełku. - 29 znaków literowych - wym. od ok.19x19cm do ok.16x24cm - wym. pudełka ok. 22,5x15,5x11cm		3		-	-	2	-	-	-	1	-
3	Alfabet - Małe litery pisane szorstkie Na 32 płytkach pokrytych w zależności od rodzajów głosek (samogłoski – np. czerwone, spółgłoski – np. niebieskie) różnym kolorem tła znajdują się małe litery pisane. 32 znaki literowe - wym. od ok. 12x16cm do ok. 16x24cm - wym. pudełka ok. 22,5x15,5x11cm		5		1	-	2	-	-	-	1	1
4	Litery drukowane Dla utrzymania porządku oraz łatwiejszego korzystania z alfabetu każda z liter ma jedną z 45 przegródek w pudełku - w każdej przegródce znajdują się 24 płytki. Płytki z małymi literami po jednej stronie i wielkimi po drugiej - wykonanych z tworzywa sztucznego, - 39 znaków literowych + 6 interpunkcyjnych płytkach ok. 3x6cm - pudełko drewniane z pokrywą ok. 40x40cm		4		-	-	2	-	-	-	1	1



5	Gra z cukierkami XXL Gra której celem jest zebranie jak największej ilości cukierków w wyznaczonym czasie. Każdy kolejny gracz szuka cukierka w kolorach wyznaczonych poprzez rzut trzema kostkami. Gra rozwija spostrzegawczość i ćwiczy refleks. plansza z tkaniny 3 kostki z kolorami 41 kolorowych drewnianych cukierków o wym. Ok. 13 cm		2		-	-	2	-	-	-	-	-
6	Logiczne sześciiany Zestaw sześciennych kostek w 4 kolorach (czerwonym, zielonym, żółtym i niebieskim) do obserwacji i odwzorowywania. Dziecko ma za zadanie ułożyć sześciiany w taki sposób, aby otrzymać wzór z wylosowanej karty. Komplet umieszczony w drewnianym pudełku. - 10 kart ze wzorami o wym. Ok. 25x14cm - 4 podstawki o dł. Ok. 25cm - 80 klocków o wym. Ok. 2,8x2,8cm - wym. pudełka ok. 50x33cm		1		-	-	1	-	-	-	-	-
7	Mozaika na magnesie Kolorowe elementy wykonane z drewna, podklejone magnesem, stanowią możliwość różnorodnej kombinacji kształtów i wzorów. + metalowa płaszczyzna, na której dzięki magnesom można budować trwałe układy wzorów. - 250 elementów - wym. Podstawy ok. 37x28,5x2cm		1		-	-	1	-	-	-	-	-
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:				 zł.	 zł.	0,00 zł.	 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	 zł.	 zł.

.....
Pieczęć i podpis wykonawcy



UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcie zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZEŚĆ II - Pomoce dydaktyczne dla dzieci mających trudności w zdobywaniu umiejętności matematycznych

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierzchucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelnio
1	Liczydło stojące – duże Służy do prezentacji grupowej lub indywidualnej pracy dziecka podczas pierwszych obliczeń. Drewniana rama, 10 rzędów koralików (po 5 w każdym kolorze). Stabilny, składany stojak - wym. ok. 85x120cm		4		1	-	1	-	-	1	1	-
2	Ruchomy kalendarz W zestawie magnetyczna tablica i komplet tematycznych magnesów pozwalających oznaczać kolejne pory roku, aktualne stany pogody oraz zaznaczać właściwe daty w kalendarzu miesięcznym i aktualną fazę księżyca duży termometr. Zestaw zawiera: tablicę magnetyczną (ok. 70 x 50cm), magnesy: kompatybilne elementy pogodowe (min. 19 szt.), rodzaje zajęć/aktywności (min. 18 szt.), kolejne dni miesiąca (31szt.), liczby do układania bieżącego roku (min. 10 szt.), fazy księżyca (8szt.), strzałki do oznaczania (min. 2szt.), ramki do oznaczania dni świątecznych w kalendarzu (min. 2szt.).		8		1	-	3	-	-	2	2	-
3	Mata matematyczna Matematyczna gra ruchowa w formie maty podłogowej do nauki dodawania i odejmowania w zakresie 12. Dwie kostki liczbowe oraz jedną kostką ze znakami plus i minus. Na dole maty powinna znajdować się dodatkowa oś liczbową. - mata winylowa o wym. ok. 122 x 152 cm - 2 kostki piankowe z liczbami (dł. boku ok. 12,7 cm) - 1 kostka piankowa ze znakami plus i minus (dł. boku ok. 12,7 cm) - ok. 28 kartonowych żetonów		6		1	-	3	-	-	1	2	-
4	Mata z zegarem Duża mata z dwoma ruchomymi wskazówkami:		6		-	-	3	-	-	1	2	-



	godzinową i minutową - mata winylowa o boku ok.137 cm - 2 nadmuchiwane kostki o boku ok.12 cm											
5	Domino – mnożenie Gra oparta na zasadach klasycznego domino. Należy odszukać prawidłowy wynik mnożenia i ułożyć przy zapisie działania. Trzy stopnie trudności oznaczone różnymi kolorami. - 36 plastikowych kart		5		-	-	3	-	-	1	1	-
6	Zestaw konstrukcyjny Zestaw manipulacyjny do zabaw konstrukcyjnych i do nauki geometrii. Duża liczba otworów w kulkach; patyczki, dzięki czemu można tworzyć m.in. graniastosłupy i ostrosłupy. 80 kolorowych kulek o śr. ok.16 mm - każda kulka posiada ok.26 otworów – min.250 słomek o dł. od ok. 16 do ok. 75 mm		5		-	-	3	-	-	1	1	-
7	Zegar magnetyczny Kolorowy i przezroczysty zegar magnetyczny. Zestaw powinien zawierać: - tablicę magnetyczną z tarczą zegarową podzieloną na minuty, kwadransy i godziny (50 x 50 cm), - 2 wskazówki ruchome, - min. 40 elementów do zapisu wskazań zegara		5		-	-	3	-	-	1	1	-
8	Plansza magnetyczna - Mnożenie Plansza wyposażona w otwory do wieszania na ścianie. Magnetyczne elementy - Mnożenie Zestaw składający się z nast. elementów: - 100 elem. z cyframi od 1 do 100 - 11 elem. z cyframi od 0 do 10 - 10 elem. ze znakiem matematycznym x - 10 elem. ze znakiem matematycznym = - 1 dwustronna karta pracy - instrukcja		4		-	-	3	-	-		1	-
9	Szorstkie cyfry pisane Na szorstkich płytkach pokrytych np. zielonym tłem znajdować powinny się cyfry od 0 do 9. Całość umieszczona w drewnianym pudełku – min. 10 płytek (wym. ok. 10x15cm)		3		-	-	3	-	-	-	-	-
10	Cyfry magnetyczne Zestawy cyfr umieszczonych w plastikowej walizce. Cyfry wyposażone w magnes, który pozwoli na przyleganie do metalowych powierzchni – min. 288				-	-		-	-	-	-	-



	szt. w min. 6 kolorach - wys. Ok. 3,5cm											
11	Układanka - poznajemy cyferki W drewnianym pudełku w trzech przegródkach znajdują się klocki z naniesionymi obrazkami przedstawiającymi liczbę w aspekcie kardynalnym oraz porządkowym. Zabawa układanką pomaga dziecku zrozumieć istotę monografii liczby. - wym. pudełka 24x14x3cm		3		-	-	3	-	-	-	-	-
12	Waga wielofunkcyjna Wyposażenie: plastikowe pojemniki z uchwytami i odpływem na wodę. Służą do pomiaru stałych, sypkich i płynnych produktów. Odmierza z dokładnością, co do jednego grama. - wym. ok. 13x37x14cm - poj. 1 pojemnika = 0,5 l (z podziałem od 100 do 500 ml)		3		-	-	3	-	-	-	-	-
13	Dystansomierz Łatwy w obsłudze przyrząd do odmierzania dużych odległości. Dziecko prowadzi przed sobą koło po mierzonym odcinku drogi. Po przejechaniu odległości 1 metra pojawia się charakterystyczne kliknięcie. Odczytu dokonujemy na liczniku zamontowanym na odwrocie tarczy. Dystansomierz posiada wygodny uchwyt z regulacją długości. śr. tarczy 32 cm max. długość uchwytu 78 cm		3		-	-	3	-	-	-	-	-
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:				 zł.	 zł.	0,00 zł.	 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	 zł.	 zł.	0,00 zł.

.....
Pieczęć i podpis wykonawcy



UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcie zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZEŚĆ III – Zakup zestawu pomocy dydaktycznych do prowadzenia zajęć logopedycznych

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierchucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelno
1	Loteryjka z podmuchi Gra rozwijająca kontrolę nad oddechem. Należy przemieszczać piłeczkę podmuchem kontrolując kierunek i prędkość piłeczki. Wygrywa gracz, którego piłka przejdzie wszystkie obrazki. Zestaw powinien zawierać: - planszę z wymiennymi kartami (wym. ok. 20 x 20 x 4,5 cm), - 4 dwustronne plansze lotto z obrazkami zwierząt (wym. ok. 16 x16 cm) oraz min. 36 żetonów (o średnicy ok. 3,5 cm), piłka. - dla 2-4 graczy.		4		1	1	-	1	-	1	-	-
2	Gra Turbinka Zadaniem gracza jest wprawienie w ruch śmigła podmuchem i zatrzymanie go w odpowiednim momencie. Zestaw powinien zawierać: dwie plansze o różnym stopniu trudności, plastikowa baza (średnicy ok. 18,5 cm), śmigło, dwa opakowania z gumowymi kółkami w dwóch kolorach (min. 20 szt. o średnicy ok. 1,8 cm). Gra dla 2 graczy.		4		1	1	-	1	-	1	-	-
3	Test artykulacyjny W języku polskim standaryzowany test do badania wymowy dzieci w wieku przedszkolnym, który musi dysponować tabelami liczbowymi wyrażonymi w normach porównawczych. Musi zawierać: - min. 84 kolorowe ilustracje drukowane na kartonie formatu A5 laminowane. - materiał obrazkowy, podręcznik, karty badań, program komputerowy, omówienie założeń teoretycznych.		4		1	1	-	1	-	1	-	-



4	Wibrator z łopatkami Wibrator powinien aktywizować, pionizować i usprawniać motorykę przedniej części języka, co jest pomocne nie tylko w korekcji rotacyzmu, ale też w przezwyciężaniu palatalizacji (zmiękczenia głosek), gdy środkowa część języka jest najbardziej aktywna. Praca z aparatem powinna przyspieszać pojawianie się głosek szumiących (ułatwia ich wywoływanie). Skuteczne narzędzie wywoływania i utrwalania głoski „r”. Zestaw powinien zawierać 2 łopatki (miękką i twardą).		5		3	1	-	1	-	-	-	-
5	Lustro logopedyczne Lustro w drewnianej ramie z podpórką. Służy do ćwiczeń logopedycznych. - wym. bez ramy min. 25 x 25 cm		1		-	-	-	-	-	1	-	-
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:				 zł.	 zł	 zł	0,00 zł.	 zł	0,00 zł.	 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.

.....
Pieczęć i podpis wykonawcy



UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcie zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZEŚĆ IV - Zakup zestawu pomocy dydaktycznych do prowadzenia zajęć socjoterapeutycznych i psychoedukacyjnych

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierzchucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowarsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelnio
1	Lista obecności i humoru Pomoc mająca na celu uczenie dzieci rozpoznawania i nazywania emocji (własnych i kolegów). Wykonana powinna być w formie welurowej makatki, na której dzieci mogą każdego dnia przypinać wizytówkę ze swoim imieniem pod jednym z czterech obrazków określających nastrój (radość, smutek, złość, lęk). Welurowa tablica o wymiarach: ok.121 x 69 cm oraz min. 30 sztuk wizytówek.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
2	Pacynki Poznajemy Emocje - Dwie Twarze Zabawa z pacynkami musi pozwalać na przedstawianie historyjek, które umożliwiają poznanie dzieciom „świata emocji”, nazywanie ich, rozpoznawanie w życiu codziennym. Zestaw powinien zawierać: • min. 6 pacynek (w tym 4 reprezentujące bohaterów o dwóch różnych twarzach) • płyta CD z nagraniem min. dwóch opowiadań oraz instrukcją.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
3	Dźwięki - rozpoznawanie emocji Gra dźwiękowa na zasadzie bingo, która powinna uczyć rozpoznawania sposobu wyrażania emocji. Zadaniem dziecka jest dopasowanie słyszanego dźwięku emocji do twarzy wyrażającej odpowiedni stan ducha. CD oprócz nagrań powinno zawierać przewodnik dla nauczyciela z propozycją ćwiczeń rozwijających umiejętność rozpoznawania emocji własnych i innych, która jest podstawą do prawidłowego rozwoju dziecka i poczucia własnej wartości. - Do 12 graczy. - CD z nagraniami, - min. 24 karty o wym. ok. 16 x 16 cm, min. 60		1		-	-	1	-	-	-	-	-



	czerwonych żetonów - przewodnik.											
4	Pięcзки z buźkami Pięcзки przedstawiające różne emocje. Pięcзки powinny być bardzo atrakcyjne dla dzieci do wykorzystania na zajęciach ruchowych jak i w zabawach dotyczących rozpoznawania, nazywania i naśladowania emocji. - min. 6 szt. - śr. ok. 15 cm		2		-	-	2	-	-	-	-	-
5	Ekspresje – układanka Gra powinna rozwijać u dzieci umiejętność rozpoznawania i wyrażania emocji (m.in. radości, smutku, strachu, złości itp.). Dodatkowo zabawa musi stymulować rozwój spostrzegania wzrokowego, koordynacji wzrokowo-ruchowej, umiejętności planowania. Gra wykonana powinna być z drewnianych tabliczek, zawierać min. 18 elementów (6 tabliczek przedstawiających włosy, 6 - oczy, 6 - usta), z których da się ułożyć 6 twarzy, wyrażających konkretne emocje. W skład zestawu powinny wchodzić min. 3 drewniane kostki z rysunkami części twarzy (zgodne z obrazkami na tabliczkach Całość umieszczona w estetycznym, drewnianym opakowaniu.		4		-	-	4	-	-	-	-	-
6	Emocje – komplet obrazków Obrazki przedstawiające 10 osób (w różnym wieku, różnej płci i rasy), przeżywających różnorodne emocje. Pomoc ułatwia dzieciom naukę rozpoznawania i nazywania własnych oraz cudzych emocji. Przybliża problematykę wyrażania emocji w sposób akceptowany przez otoczenie. - min. 70 obrazków o wym. 9 x 9 cm		4		-	-	4	-	-	-	-	-
7	Gra ODKRYCIA Narzędzie terapeutycznym dla terapeutów, nauczycieli i rodziców. Gra powinna pomagać wyrażać swoje myśli i uczucia. Oprócz głównych pytań występujących na kolorowej planszy, gra powinna zawierać min. 20 kart przedstawiających różne scenki wzięte z życia. Karty powinny ułatwiać otwarcie się w rozmowie a następnie dzielenie się osobistymi przeżyciami. W komplecie musi		1		-	-	1	-	-	-	-	-



	znajdować się książeczka, a w niej instrukcja jak delikatnie i z wyczuciem zadawać skuteczne pytania. Grający, zgodnie z instrukcją, wykonuje zadania z każdego pola na które trafi jego pionek. Niektóre pola zawierają konkretne pytanie do niego, podczas gdy na innych polach bierze się kartę z ilustracją i opowiada, co przedstawia obrazek. Przez cały czas pozostali gracze mogą korzystać ze specjalnych kart, dzięki którym mogą zadawać graczowi od 1 do 3 pytań na temat jego historii życia. Każdy, kto stanie pionkiem na pole ŻYCZEŃ wypowiada 3 życzenia. A kto pierwszy dotrze do zamku, wygrywa.											
8	Co czujesz? – zestaw kart Zestaw min. 50 kart: 10 kart w czerwonej ramce powinny przedstawiać rysunki ilustrujące różne emocje (płacz, zaskoczenie, szczęście, złość itp.) oraz min. 40 zdjęć w niebieskiej ramce przedstawiających emocje wyrażone przez kobietę, mężczyznę, dziewczynkę i chłopczyka. - wym. kart ok. 9 x 9 cm - instrukcja		4		-	-	4	-	-	-	-	-
9	Zdjęcia – emocje Zdjęcia powinny przedstawiać sposoby wyrażania różnych emocji. Zestaw zawiera min. 22 duże zdjęcia o wymiarach ok. 21 x 15 cm. Do ćwiczeń językowych wzbogacających słownictwo, tworzenia opowiadań, rozwijania umiejętności opisywania i wyrażania uczuć.		4		-	-	4	-	-		-	-
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:				 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.
..... Pieczęć i podpis wykonawcy												



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcji zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZEŚĆ V – Zakup zestawu pomocy dydaktycznych do zajęć dla uczniów uzdolnionych matematyczno - przyrodniczo

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierzchucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowarsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelno
1	Mikroskop Mikroskop i kamera w jednym, z możliwością podłączenia do komputera, powiększenie od 34 do 53 razy. Dzięki małym rozmiarom i swobodzie poruszania mikroskopem dzieci mogą oglądać poruszające się owady, fragmenty powierzchni dużych przedmiotów itp. Mikroskop pozwala również robić zdjęcia oglądanym obiektom i zachować je na dysku dzięki czemu praca może być kontynuowana na zgromadzonym materiale				6	-	-	-	4	-	-	2
2	Natura - tablica magnetyczna Tablica posiada min. 100 magnetycznych figurek, dzięki którym można stworzyć obraz o różnorodnej tematyce. - tablica magnetyczna (min. 70 x 50 cm) przedstawiająca krajobraz - min. 100 szt. magnetycznych elementów - torba z magnesami samoprzylepnymi - 4 torebki z tworzywa sztucznego, - instrukcja.				2	-	-	-	1	-	-	1
3	Globus fizyczny podświetlany - śr. min. 32 cm, - wys. Min.48 cm - opakowanie				2	-	-	-	-	-	-	-
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:				 zł.	 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	 zł.

.....
Pieczeń i podpis wykonawcy



UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcji zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZĘŚĆ VI – Zakup pomocy dydaktycznych dla uczniów uzdolnionych historycznie

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierzchucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowarsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelno
1	Magnetyczna oś czasu Zestaw dydaktyczny, składający się z następujących elementów: Cztery linijki czasu (ok. 820 x 79 mm), trzy z podziałką na wieki i jedna obejmująca wiek dwudziesty oraz początek i koniec wieków sąsiadujących. Cztery tabliczki (ok. 175x40) określające epoki historyczne. Dwie tabliczki oznaczenia er oraz strzałka oznaczająca Narodziny Chrystusa. Pięć strzałek do zaznaczania dat. Groń osi czasu. min. Trzydzieści tabliczek (o średnicy 13 cm) z datami, przedstawiających przykładowe wydarzenia historyczne. Wszystkie elementy powinny być wykonane jako magnetyczne do wykorzystania na szkolnych tablicach magnetycznych.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
2	Kopalnia minerałów-wykopaliska, zestaw małego archeologa Zestaw powinien zawierać bryły gipsu, w których ukryte są kości dinozaurów oraz narzędzia do prowadzenia wykopalisk. Po odnalezieniu i oczyszczeniu kości można z nich ułożyć szkielet.		5		-	-	5	-	-	-	-	-
3	Globus polityczny z trasami odkrywców. Globus w polskiej wersji językowej z naniesionymi trasami wypraw wielu znanych odkrywców geograficznych między innymi Marco Polo, Ferdynanda Magellana, Sir Francis Drake'a, Krzysztofa Kolumba, Vasco da Gama, Bartolomeo Diaza, Amerigo Vespucciego i innych...		2		-	-	2	-	-	-	-	-



	Średnica kuli ok. 250 mm.											
4	Gra edukacyjna Memory- odkryj świat Gra w memory powinna służyć poznaniu najbardziej znanych miejsc na całym świecie. Na kartonikach zamieszczono pary takich samych fotografii. Zadaniem dzieci jest zebrać jak najwięcej par wśród zakrytych kartoników. Zawartość: - 40 par różnych znaków (łącznie 80 kartoników) - wymiar kartonika 5,5 x 5,5 cm - instrukcja		3		-	-	3	-	-	-	-	-
5	Zestaw pomocy dydaktycznych: Dziecko w Europie Zestaw powinien obejmować następujące elementy: 1. Portrety "Ojców Europy" 2. Mapa Europy z wyszczególnionymi flagami państw 3. Zestaw kartoników z nazwami państw i ich stolic 4. Krzyżówka z zestawem liter 5. Plansze poglądowe - zabytki Europy 6. Puzzle - stroje ludowe wybranych państw europejskich 7. Rebusy - państwa założycielskie Unii Europejskiej		1		-	-	1	-	-	-	-	-
6	Historia i społeczeństwo - Zestaw plansz w wersji drukowanej + program CD Zestaw dydaktyczny zawierający: min. 60 kolorowych, obustronnie zafoliowanych, sztywnych plansz poglądowych w formacie A-3; program komputerowy na płycie CD (60 kolorowych plansz i 60 ilustrowanych kart pracy, łącznie 200 – 300 ćwiczeń w zależności od przedmiotu); całość w sztywnej teczce z rączką; Spis przykładowych tematów plansz: 1. Historia jako nauka 2. Historia mojej rodziny 3. Źródła historyczne 4. Jak zmierzyć czas? 5. Kiedy to było, czyli o czasie w historii? 6. Sposoby pomiaru czasu		1		-	-	1	-	-	-	-	-



7. Najstynniejsze miejsca w regionie												
8. Polskie symbole narodowe												
9. Historia w związkach frazeologicznych												
10. Pochodzenie człowieka												
11. Umiejętności człowieka												
prehisterycznego												
12. Ogień sprzymierzeńcem człowieka												
13. Rewolucja neolityczna												
14. Dziedzictwo cywilizacyjne ludów												
Bliskiego Wschodu												
15. Dziedzictwo cywilizacyjne ludów												
Dalekiego Wschodu												
16. Religie starożytne												
17. Rolnictwo w starożytności												
18. Judaizm												
19. Dzieje pisma												
20. Ubiór w starożytności												
21. Wierzenia Greków												
22. Ateny - wspaniałe miasto												
23. Igrzyska olimpijskie												
24. Porządki architektoniczne starożytnej												
Grecji												
25. Dziedzictwo cywilizacyjne starożytnych												
Greków												
26. Wierzenia Rzymian												
27. Niewolnictwo												
28. Rzym wspaniały												
29. Żołnierz w starożytności												
30. Ubiór w starożytności												
31. Dziedzictwo cywilizacyjne starożytnych												
Rzymian												
32. Ubiór w średniowieczu												
33. Gród i podgródzie												
34. Islam												
35. Średniowieczne klasztory												
36. Średniowieczny zamek i jego mieszkańcy												
37. Wieś w średniowieczu												
38. Życie w średniowiecznej wsi												
39. Folwark szlachecki												



	40. Średniowieczne miasto 41. Społeczeństwo miejskie w średniowieczu 42. Dynastia Piastów 43. Architektura średniowiecza 44. Nowa epoka – odrodzenie 45. Geniusz Leonarda 46. Wielkie odkrycia geograficzne 47. O skutkach odkryć geograficznych 48. Kultura złotego wieku 49. Dynastia Jagiellonów 50. Strój szlachecki w XVII wieku 51. Żołnierz polski w XVII wieku 52. Królowie elekcyjni 53. Epoka oświecenia 54. Polskie powstania narodowe 55. O rusyfikacji i germanizacji 56. Jak Polacy bronili się przed wynarodowieniem? 57. Ubiór w XIX wieku 58. Wynalazki XIX i początku XX wieku 59. Technika w czasie I wojny światowej 60. Życie w PRL-u.										
7	Polska - moja ojczyzna plansze Materiał dydaktyczny zawiera: dużą mapę Polski w formacie min. A-1; kolorowe plansze formatu A-3, zafoliowane obustronnie, jednorodne graficznie; możliwość wykorzystania plansz w dowolnych kombinacjach; karty pracy dla dzieci do kopiowania, kolorowania i wycinania; płytę CD ze wszystkimi planszami i kartami pracy z możliwością wielokrotnego drukowania; sztywną teczkę z rączką do przechowywania zestawu; Spis przykładowych kolorowych tablic formatu A3:		1		-	-	1	-	-	-	-



	PLANSZA I – godło Rzeczypospolitej Polskiej PLANSZA II – flaga Rzeczypospolitej Polskiej PLANSZA III – hymn Rzeczypospolitej Polskiej – tekst pierwszej zwrotki z refrenem PLANSZA IV, V, VI, VII – czteroelementowa mapa fizyczna Polski wraz z symbolami ważniejszych miast PLANSZA VIII – administracyjna mapa Polski wraz z herbami wszystkich miast wojewódzkich PLANSZA IX – Polska i jej sąsiedzi oraz ich flagi narodowe PLANSZA X – mapa Polski z uwzględnieniem regionów oraz charakterystycznych dla nich strojów ludowych PLANSZA XI – postacie w ludowych strojach: krakowskim i góralskim PLANSZA XII – postacie w ludowych strojach: łowickim i wielkopolskim PLANSZA XIII – postacie w ludowych strojach: kaszubskim i śląskim PLANSZA XIV – znaczące postacie dla historii i kultury polskiej: Fryderyk Chopin PLANSZA XV – znaczące postacie dla historii i kultury polskiej: Mikołaj Kopernik PLANSZA XVI – znaczące postacie dla historii i kultury polskiej: Jan Paweł II PLANSZA XVII – typy krajobrazów występujących w Polsce: krajobraz nizinny PLANSZA XVIII – typy krajobrazów występujących w Polsce: krajobraz górski PLANSZA XIX - typy krajobrazów występujących w Polsce: krajobraz nadmorski											
8	Mapa - Polska i Litwa Jagiellonów / Rzeczpospolita 2-stronna mapa, ok. 120x160 cm.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
9	Gra turniej wiedzy Poznajemy Polskę Gracze na bazie gry planszowej poznają		4		-	-	4	-	-	-	-	-



	geograficzną przestrzeń Polski wraz z jej aspektami fizycznymi, turystycznymi, historycznymi oraz ekonomicznymi. Gra zawiera min. 176 pytań, 40 zdjęć i 20 ilustracji.											
10	Gra edukacyjna Unia Europejska Dwustronna gra planszowa, dzięki której dzieci będą miały okazję zaznajomić się z nową, rozszerzoną Wspólnotą Europejską. Odwiedzając stolice różnych krajów, gracze zbierają flagi narodowe i zapoznają się z podstawowymi informacjami na temat każdego z państw członkowskich. Zawartość pudełka: dwustronna plansza do gry, 4 pionki, kostka		4		-	-	4	-	-	-	-	-
11	KATEDRA NOTRE DAME - PUZZLE PRZESTRZENNE 3D Drewniane puzzle przestrzenne. Części, które należy wycisnąć z naciętych już drewnianych płytek można malować. Po złożeniu puzzli otrzymujemy efekt: paryską KATEDRĘ NOTRE DAME o wym. ok. 41 x 28 x 21 cm. Złożone zabawki muszą być realistyczne i oddawać naturalny wygląd składanego modelu. Do złożenia nie potrzeba żadnych narzędzi.		3		-	-	3	-	-	-	-	-
12	BRAMA BRANDENBURSKA - PUZZLE 3D Części, z których konstruujemy budowlę, należy wycisnąć (daje się to zrobić bardzo łatwo - bez użycia siły) z naciętych już piankowych płytek pokrytych kartonem. Po złożeniu puzzli powinno się otrzymać efekt w postaci BRAMY BRANDENBURSKIEJ o wym. ok. 20 x 8 x 18 cm. Do złożenia nie potrzeba żadnych narzędzi ani kleju. Zestaw składa się z min. 31 elementów. Wymiary opakowania: ok. 30 x 20 x 2 cm.		3		-	-	3	-	-	-	-	-



13	PARTENON - PUZZLE 3D Puzzle przestrzenne Części, z których konstruujemy budowlę, należy wycisnąć (z naciętych już piankowych płytek pokrytych kartonem. Po złożeniu puzzli otrzymujemy efekt w postaci PARTENONU o wym. ok. 28 x 21 x 10 cm. Do złożenia nie potrzeba żadnych narzędzi ani kleju. Zestaw składa się z min. 25 elementów. Wymiary opakowania: ok. 30 x 20 x 2 cm.		3		-	-	3	-	-	-	-	-
14	BUDOWLE EGIPSKIE - PUZZLE 3D Puzzle przestrzenne. Części, z których konstruujemy budowlę, należy wycisnąć z naciętych już piankowych płytek pokrytych kartonem. Po złożeniu puzzli otrzymujemy efekt w postaci zestawu BUDOWLI EGIPSKICH o wym. ok. 48 x 18 x 13 cm. Do złożenia nie potrzeba żadnych narzędzi ani kleju. Zestaw składa się z min. 38 elementów.		3		-	-	3	-	-	-	-	-
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:				 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.
..... Pieczęć i podpis wykonawcy												



UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcji zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZEŚĆ VII - Zakup zestawu pomocy dydaktycznych do prowadzenia zajęć dla uczniów uzdolnionych artystycznie

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierzchucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelno
1	Mix papierów niezbędnych A4 – min. 1540 arkuszy Zestaw papierów w najpopularniejszym formacie A4. Różna gramatura papierów, wysoka jakość, żywe barwy papierów kolorowych. Łącznie min. 1540 arkuszy. Zawartość: min. 500 arkuszy papieru rysunkowego białego A4 min. 500 arkuszy brystolu kolorowego A4 min. 100 arkuszy brystolu białego A4 min. 240 arkuszy papieru technicznego kolorowego A4 min. 200 arkuszy papieru wycinankowego A4		2		-	-	2	-	-	-	-	-
2	Kredki woskowe Jovi trójkątne 12 kolorów – min. 300 kredek Ergonomiczny kształt kredki. Kredki mogą być używane na wszystkich rodzajach papieru niesatynowego, brystolu i kartonie, oraz na powierzchniach drewnianych i porowatych. Opakowanie musi zawierać 300 kredek w 12 kolorach. Zawartość: kredki woskowe o długości ok. 8,50 cm każda ergonomiczny kształt kredek		2		-	-	2	-	-	-	-	-
3	ZESTAW farb do malowania palcami Zestaw farb do malowania palcami w dużym zestawie. Specjalna konsystencja, nieszkodliwa i łatwa do zmycia. Farbami można malować na cienkim, ale odpornym papierze oraz na brystolu. Zawartość: Zestaw min. 9 butelek o pojemności 1 litr każda kolory: biały, żółty, czerwony, fioletowy, niebieski, zielony, brązowy, czarny i pomarańczowy		3		-	-	2	-	1	-	-	-
4	ZESTAW - Bawełniane pacynki na rękę - 24 sztuki – do samodzielnego dekorowania		6		-	-	2	-	2	-	-	2



	Duże rękawice z płóciennnej bawełny do wykonania własnych pacynek. Po udekorowaniu dowolną techniką pacynki można wykorzystać do przedstawień teatralnych lub do dowolnej zabawy tematycznej lub edukacyjnej. Zawartość: 24 sztuki w wymiarze min. 19 x 22,5 cm											
5	Komplet dziurkaczy brzegowych – min. 7 sztuk Dziurkacz musi tworzyć ozdobną krawędź wzdłuż brzegu kartki. Wygodny uchwyt umożliwiać łatwą pracę. Nadruk na podstawie dziurkacza ułatwiać zachowanie ciągłości wzoru podczas dziurkowania na całej linii.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
6	Mały teatrzyk składany Wykonany z lakierowanej sklejki (grubość min. 10 mm) - do samodzielnego montażu (instrukcja załączona) - zasłony z materiału osadzone na metalowym pręcie . Wymiary teatrzyka: długość min 85 cm - wysokość min.56 cm - głębokość min.18 cm		2		-	-	-	-	1	-	-	1
7	Komplet kostiumów w formie peleryny Komplet zawiera co najmniej 12 różnorodnych kostiumów w formie peleryn z nakryciami głowy. Dzieci szybko mogą wejść w dowolną rolę w czasie zabawy z rówieśnikami. Rozmiar odpowiedni dla wieku 3-7 lat. Przykładowa zawartość: 12 kostiumów (słoń, pies, królik, tygrys, lew, leopard, wilk, jeź, król, królowa, czarnoksiężnik, wróżka).		1		-	-	-	-	1	-	-	-
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:				 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	 zł.	0,00 zł.	 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	 zł.
..... Pieczęć i podpis wykonawcy												



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcji zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZEŚĆ VIII – Zakup zestawu pomocy dydaktycznych do prowadzenia zajęć dla uczniów uzdolnionych z języka obcego

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierzchucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowarsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelno
1	Plansze wspierające naukę języka angielskiego Seria plansz wspierających naukę języka angielskiego w szkole podstawowej. Tematycznie opracowane zagadnienia porządkują zasób leksykalny uczniów a także utrwalają prawidłowe struktury gramatyczne. Powierzchnia plansz jest laminowana, co umożliwia zapis mazakiem suchościeralnym. W planaszach DUO jedna plansza jest demonstracyjna a druga - ćwiczebna (ilustracje pozbawione są tekstu). Tytuły przykładowych plansz: 1. Professions 2. Transport 3. Sports 4. My Family 5. Clothes 6. Time and Seasons 7. The Tenses / The British Isles 8. Basic Facts about Great Britain 9. Irregular verbs 10. Basic English I 11. Basic English II 12. Basic English III 13. Basic English IV 14. Basic English V 15. The English Alphabet		1		-	-	1	-	-	-	-	-
2	Makatka - angielski alfabet - możliwość poznania liter angielskiego alfabetu, odróżniania i nazywania spółgłosek i samogłosek oraz kojarzenia litery z ilustracją. Kartoniki wykonane z laminowanej tektury, na których umieszczono ilustracje. Makatka posiada 26 kieszonek na przechowywanie głosek		1		-	-	1	-	-	-	-	-



	obrazków. Dodatkowa kieszeń na przechowywanie kartoników. Trzy podłużne kieszenie dają możliwość do samodzielnego układania wyrazów i kojarzenie literki z obrazkiem. Zawartość: makatka o wymiarach ok. 71 x 86 cm 26 kieszonek do przechowywania min. 156 kart z kolorowymi ilustracjami 52 karty z literami makatka musi być wykonana z łatwego w utrzymaniu czystości nylonu											
3	Makatka do sortowania i sekwencji Zawartość: - makatka z materiału o wymiarze 109 x 72 cm - 185 kolorowych kartoników - kartoniki wykonane z grubej i trwałej tektury - min. 90 kartoników do sortowania według koloru, kształtu lub grup tematycznych: żywność, ubrania, owady, zwierzęta, środki transportu, owady lub sporty - min. 60 kartoników do tworzenia rytmów (sekwencje kolorów, kształtów lub zwierząt) - min. 18 kartoników z nazwami kategorii (po angielsku, na odwrocie możemy napisać polskie nazwy) - min. 9 kartoników ze znakami zapytania - min. 9 kartoników blanko (do własnego wypełnienia) - makatka posiada przeźroczyste kieszonki, 2 kieszenie do przechowywania kartoników, łatwa do powieszenia - wykonana z wysokiej jakości materiałów, bardzo trwała i stabilna		1		-	-	1	-	-	-	-	-
4	Alfabetyczna dżdżownica - interaktywna mata w jęz. Angielskim Mata, która mówi! Interaktywna mata pozwala w nauce alfabetu, rozpoznawania i utrwalania związku pomiędzy literą a głoską, możliwe również tworzenie wyrazów 3 - lub 4 - literowych. Dwa poziomy trudności. Zawiera również znaną angielską piosenkę "A, B, C" do wydreptania stopami. Przełącznik zmiany brzmienia liter na dźwięku pozwala na układanie melodii. Zawartość: - mata z trwałego winylu o wymiarach ok. 152 x 81		1		-	-	1	-	-	-	-	-



	cm - mata posiada pokrętkę głośności											
5	Tworzenie wyrazów - grupowy zestaw Zestaw zawiera podstawowe pomoce potrzebne do nauki tworzenia wyrazów oraz ćwiczenia wymowy grup spółgłoskowych i dwuznaków. - pojedyncze litery (samogłoski są czerwone, spółgłoski są niebieskie) - dwuznaki (kolor fioletowy) - grupy spółgłoskowe (kolor zielony) - nieme 'e' (kolor biały). Dzięki temu dzieci wzrokowo zapamiętują poszczególne części wyrazów i nabywają intuicyjnie umiejętność poprawnego ich tworzenia. Dołączone karty z ćwiczeniami. Polecenia na kartach przedstawione są metodą ikonograficzną krok po kroku, dzięki czemu są czytelne i możliwe do wykonania dla dzieci, które jeszcze nie czytają. Małe dziecko wystarczy, że spojrzy na obrazki - wybierze klocki potrzebne do wykonania ćwiczenia, a następnie z tych klocków złoży wyrazy przedstawione na karcie. Utworzone struktury z klocków układa się na poręcznej podstawie, posiadającej specjalne wyłobienia na kartę oraz trzy rzędy klocków. Zastosowanie: - stosowanie umiejętności fonetycznych, wzorców wymowy oraz technik tworzenia wyrazów - rozpoznawanie, wyodrębnianie i literowanie grup spółgłoskowych i dwuznaków w nagłosie i wygłosie - tworzenie i odczytywanie wyrazów zawierających długie i krótkie samogłoski, dwuznak samogłoskowe oraz grupy spółgłoskowe - używanie poznanych wyrazów do komponowanie tekstów » Zawartość: - duży zestaw klocków - Tworzenie wyrazów - 4 zestawy kart aktywności 'Tworzenie wyrazów' - książka zawierająca ponad 100 kartoników do demonstracji - 4 podstawki do kart i klocków - całość umieszczona w estetycznym pudełku z przykrywką	1	-	-	1	-	-	-	-	-		



6	Słownictwo i wzorce językowe - dodatkowe klocki Komplet 223 klocków Každy komplet wystarcza do ćwiczeń dla 4 uczniów (lub 4 par uczniów). Zawartość: - 233 klocki - opakowanie: pudełko z tworzywa z pokrywką		1	-	-	-	1	-	-	-	-	-
7	Kropki alfabetyczne - gra ruchowa Kolorowa mata z nadrukowanym alfabetem oraz duże kostki obrazkowe zapraszają do aktywnych zabaw językowych. Dzieci utrwalą sobie kształt podstawowych liter alfabetu, wyćwiczą słuch fonemowy, wyskaczają wyrazy, ułożą zagadki dla rówieśników. Zawartość: - mata z winylu ok. 137 x 137 cm - 5 kostek obrazkowych do nadmuchania - 28 krążków kartonowych - instrukcja		1	-	-	-	1	-	-	-	-	-
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:				 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.

.....
Pieczęć i podpis wykonawcy



UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcji zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZEŚĆ IX – Zakup zestawu pomocy dydaktycznych do prowadzenia zajęć dla dzieci mających trudności w czytaniu i pisaniu, w tym także zagrożonych ryzykiem dysleksji.

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierzchucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowarsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelno
1	Dysleksja - program eduSensus - część 1 Dysleksja Pakiet I - połączenie zestawu materiałów multimedialnych wspomagających naukę liter "Liter" i zestawu materiałów wspomagających badanie przesiewowe dzieci oraz profilaktykę w zakresie trudności w czytaniu i pisaniu - Ocena ryzyka dysleksji. Program LITER - zestaw materiałów multimedialnych wspomagających naukę liter. Służy on do nauki i utrwalania kształtu liter. Łączy w sobie ćwiczenia z wielu obszarów takich jak: koordynacja ruchowa, wzrokowo-ruchowa, słuchowo-ruchowa i wzrokowo-słuchowo-ruchowa, grafomotoryka, logiczne myślenie, spostrzegawczość, umiejętności klasyfikacji elementów. Dzięki funkcjonalności zwanej Kreatorem zajęć terapeuta ma możliwość zmieniania lub modyfikowania struktury zajęć, przede wszystkim z uwagi na specjalne potrzeby edukacyjne, możliwości i ograniczenia swoich uczniów. Program OCENA RYZYKA DYSLEKSJI Ocena ryzyka dysleksji jest to zestaw materiałów interaktywnych wspomagających badanie przesiewowe dzieci oraz profilaktykę w zakresie trudności w czytaniu i pisaniu. Program Ocena ryzyka dysleksji. Produkt składa się z zestawu prób diagnostycznych - są to zadania powiązane z 21 stwierdzeniami ze		1		-	-	-	-	-	1	-	-



	Skali Ryzyka Dysleksji. Próby te umożliwiają dokonanie oceny wyróżnionych aspektów rozwoju, od których zależy czynienie postępów w nauce czytania i pisania (każdemu stwierdzeniu przyporządkowane jest co najmniej jedno zadanie). Ponadto, program zawiera Próbę czytania dla dzieci 7-letnich, która pomaga w ocenie techniki i tempa czytania oraz poziomu rozumienia czytanego tekstu.											
2	Dysleksja - program eduSensus - część 2 Dysleksja Pakiet II obejmuje dwa produkty: Ocenę przyczyn trudności w nauce czytania i pisania oraz Trening słuchania, czytania i pisania cz.1. Programy te zawierają kompleksowy materiał pozwalający na diagnozę, a następnie przeprowadzenie zajęć korekcyjno-kompensacyjnych z uczniami z grupy ryzyka dysleksji oraz z dysleksją rozwojową. Przyjazna dziecku forma nauki poprzez zabawę sprzyja szybszemu osiągnięciu oczekiwanych rezultatów terapii. Ocena przyczyn trudności w nauce czytania i pisania. Zestaw zadań dla dzieci ośmioletnich to multimedialny program przystosowany do przeprowadzenia oceny dziecka, pomocnej w diagnozowaniu przyczyn niepowodzeń szkolnych w zakresie funkcji percepcyjno-motorycznych i ich integracji. Produkt składa się z: - pakietu interaktywnych zadań testowych służących do wstępnego rozpoznania przyczyn trudności w nauce czytania i pisania (pozwala on na ocenę poziomu umiejętności czytania i pisania oraz poziomu rozwoju funkcji poznawczych i ruchowych uczestniczących w ich kształtowaniu się); - profesjonalnej dokumentacji badania (tworzonej zarówno dynamicznie w trakcie diagnozy, jak i powstałej w wyniku wypełnienia dokumentacji tradycyjnej - wywiad z rodzicami, dzieckiem itp.).		1		-	-	-	-	-	1	-	-



Trening słuchania, czytania i pisanie cz.1 Program o nazwie Trening słuchania, czytania i pisanie cz.1 zawiera zestaw wysokiej jakości materiałów multimedialnych wspomagających rozwój umiejętności czytania i pisanie, doskonalących funkcje percepcyjno-motoryczne oraz kształtujących wrażliwość i świadomość ortograficzną dziecka w młodszym wieku szkolnym. Terapeuci dzięki programowi mogą zintensyfikować pracę na poszczególnych etapach terapii pedagogicznej, jak też poprawić poziom diagnozy (dzięki archiwizacji danych). Jego zastosowanie skraca czas poświęcany na przygotowanie właściwych pomocy terapeutycznych (głównie dzięki ekranom z ćwiczeniami słuchowymi i muzyczno-ruchowymi oraz kartom pracy). Konstrukcja ćwiczeń umożliwia wielokrotne powtórki materiału konieczne w trakcie postępowania terapeutycznego, jednocześnie eliminując czynnik zniechęcenia i utrzymując aktywność dziecka na wysokim poziomie.											
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:	 zł.	0,00 zł.	0,00 zł	0,00 zł	0,00 zł.	0,00 zł	 zł.	0,00 zł	0,00 zł.		
..... Pieczęć i podpis wykonawcy											



UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcji zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZEŚĆ X - Zakup programów komputerowych do prowadzenia zajęć dla dzieci mających trudności w zdobywaniu umiejętności matematycznych

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierzychucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelno
1	Liczę z Reksiem - Połączenie multimedialnej przygody z nauką i kompleksowym sprawdzaniem znajomości matematyki z zakresu nauczania początkowego.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
2	Matematyka dodawanie i odejmowanie W programie znajduje się sześć gier edukacyjnych przeznaczonych dla kilku graczy. Dzieci uczą się podstaw matematyki: dodawania, odejmowania oraz porównywania liczb.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
3	Matematyka mnożenie i dzielenie Szereg zabaw ćwiczy mnożenie i dzielenie od zera do stu. Dzięki dynamicznym grom, dzieci łatwiej przyswajają oba zagadnienia i mogą sprawdzić swoją wiedzę.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
4	Mądre dziecko. Mam 6-7 lat Zbiór trzech multimedialnych gier edukacyjnych dla dzieci w wieku 6-7 lat, które kształtują i rozwijają zdolności matematyczne, spostrzegawczość, logiczne myślenie a także koordynację wzrokowo-ruchową.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
5	Mądre dziecko. Mam 7-8 lat Zbiór trzech multimedialnych gier edukacyjnych dla dzieci w wieku 7-8 lat, kształtujących zdolności matematyczne z zakresu mnożenia i dzielenia. Poprzez zabawę dziecko wkracza w świat bardziej skomplikowanych pojęć, których opanowanie jest podstawą dalszego procesu nauczania.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
6	Matematyka eduROM - Fabryka Zabawek Podczas pracy z programem dziecko rozwinię praktyczne umiejętności dodawania, odejmowania, mnożenia i dzielenia liczb od 1 do 100. Wiele ćwiczeń składających się na grę kształtuje rozumienie roli cyfry jedności i cyfry dziesiątek, a także usprawnia posługiwanie się w praktyce		1		-	-	1	-	-	-	-	-



	pojęciem liczby we wszystkich jej postaciach.											
7	Matematyka eduROM - Niezwykłe wakacje Program zawiera ćwiczenia kształtujące praktyczne rozumienie roli cyfry jedności, dziesiątek i setek.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
8	Matematyka eduROM - Pierwsze odkrycia Gra uczy: rozpoznawania liczb naturalnych w zakresie 1 – 12, rozpoznawania kształtów i kolorów, odczytywania czasu, łączenia liczb w pary, łączenia przedmiotów w zbiory oraz porządkowania przedmiotów według kolejności i rozmiaru.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
9	Matematyka eduROM - Podwodny Świat Zastosowanie: działania liczbowe w zakresie 1-10 000; określanie połówek i ćwiartek; podzielność jednej liczby naturalnej przez drugą; zadania z treścią; obliczanie nieznanego składnika sumy; rozkład sumy na określoną liczbę składników; mierzenie czasu, długości i wagi.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
10	Matematyka eduROM - Stare Zamczysko Zastosowanie: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1-1000; mnożenie i dzielenie liczb 1-100; zadania z jedną niewiadomą; porównywanie liczb: oznaczanie liczby mniejszej i większej; określanie dni tygodnia na podstawie daty; określanie dat o jednakowym odstępie czasowym; określanie miary długości.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
11	Matematyka eduROM - Wesołe miasteczko Zastosowanie: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1-30; porównywanie liczb i określanie liczebności zbiorów; mnożenie jako dodawanie jednakowych składników; rozkład liczby naturalnej na czynniki; ważenie i mierzenie przedmiotów.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
12	Matematyka eduROM - Wyspa Skarbów Zastosowanie: dodawanie i odejmowanie liczb w zakresie 1-100; porządkowanie ciągu liczb naturalnych 1-100; przedstawianie liczb na osi liczbowej; mnożenie dwóch liczb w zakresie 1-30; dodawanie liczb naturalnych z wykorzystaniem waluty; odczytywanie wskazań zegara; odczytywanie daty z wykresu.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
13	Matematyka eduROM – Zoo; Zastosowanie:		1		-	-	1	-	-	-	-	-



	dodawanie i odejmowanie liczb naturalnych w zakresie 1 - 20; grupowanie elementów według wybranej kategorii; dodawanie liczb naturalnych z wykorzystaniem waluty;											
14	Klik. Wyspa tajemnic Gra edukacyjna. Piosenki, filmy, zadania i zagadki dla dzieci. Doskonała zabawa w bajkowym świecie dla najmłodszych. Dzięki grze dzieci rozwiną m.in. kompetencje matematyczne.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
15	Klik. Wielki pościg Gra przygodowa o charakterze edukacyjnym, dzięki której dzieci rozwijają umiejętności matematyczne.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
16	Klik. Wehikuł czasu Przygodowa gra o charakterze edukacyjnym przeznaczona jest dla dzieci w wieku 8-11 lat. Zawiera zagadnienia z podstawy programowej edukacji wczesnoszkolnej, których trudność zmienia się wraz z kolejnymi etapami gry. Dzięki zabawie z Klikiem dzieci rozwiną m.in.: umiejętności matematyczne oraz umiejętność uczenia się i zapamiętywania.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
17	Edukacja wczesnoszkolna. Plansze interaktywne 2.0 Edukacja wczesnoszkolna. Plansze interaktywne 2.0 to program komputerowy składający się z kilkudziesięciu plansz interaktywnych. Zawarte w nim treści edukacyjne zostały przygotowane zgodnie z podstawą programową nauczania w ramach EDUKACJI WCZESNOSZKOLNEJ w klasach 1-3 szkoły podstawowej		1		-	-	1	-	-	-	-	-
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:					0,00 zł.	0,00 zł..	 zł	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł..	0,00 zł.	0,00 zł.
..... Pieczęć i podpis wykonawcy												



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcie zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZEŚĆ XI - Zakup programów komputerowych do prowadzenia zajęć logopedycznych

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierchucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowarsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtarno
1	Logorytmika – program komputerowy Zbiór interaktywnych ćwiczeń słuchowych, językowych i muzyczno - ruchowych. Program może wspomagać szeroko pojęty proces terapeutyczny dzieci z różnego rodzaju deficytami rozwojowymi, a także wzbogacać tradycyjne zajęcia dydaktyczne prowadzone z młodszymi dziećmi rozwijającymi się harmonijnie. Podzielony jest na dwie części: część do pracy indywidualnej (jednostanowiskowej) oraz część do pracy w grupie (zawiera funkcjonalny panel, dzięki któremu terapeuta może ingerować w treść zasobów prezentowanych na ekranach, modyfikując je według własnych potrzeb). Materiał zawarty w obu częściach programu powinien być podzielony na: • Ćwiczenia ruchowe • Ćwiczenia • Ćwiczenia słowno Każda część programu zawiera wiele prezentacji i filmów, a także przydatne i inspirujące programy narzędziowe. karty pracy do wydruku, symultaniczna transkrypcja nagrań audio na tekst pisany, możliwość ingerencji w format tekstu na ekranie i inne.		2		-	-	1	-	-	1	-	-
2	"Logopedyczne zabawy. Część I - sz, ż cz, dż" – CD Zestaw 5 multimedialnych programów komputerowych, które mają na celu usprawnianie wymowy głosek sz, ż cz, dż oraz różnicowanie ich.		2		-	-	-	-	1	1	-	-
3	"Logopedyczne zabawy. Cz. IV - j, l, r. " - CD – Zestaw 6 multimedialnych programów komputerowych – program ma na celu usprawnianie wymowy głosek j, l, r. oraz różnicowanie ich.		1		-	-	-	-	-	1	-	-



4	"Logopedyczne zabawy. Część II - s, z, c, dz" –CD – Zestaw 5 multimedialnych programów komputerowych - program ma na celu usprawnianie wymowy głosek s, z, c, dz oraz różnicowanie ich.		2		-	-	-	-	1	1	-	-
5	Loguś – zestaw gier komputerowych Zestaw czterech gier komputerowych, łączących w sobie dźwięki i labiogramy - fotografie przedstawiające prawidłowo wypowiedziane głoski. Wspomaga naukę poprawnej wymowy głosek i wyrazów u dzieci uczęszczających na zajęcia z logopedą. Prosta obsługa oraz pomoc lektorki umożliwia dziecku samodzielną naukę i zabawę z programem. Program składa się z następujących gier: „Patrzę i mówię - głoski” Labiogram - Głoska i Głoska - Labiogram. Gra dostępna jest w dwóch trybach: Głoska ->Labiogram - Gracz musi wskazać labiogram na którym przedstawiono wylosowaną głoskę. Labiogram ->Głoska - Gracz musi wybrać spośród wszystkich głosek, tą którą przedstawia zdjęcie.		2		-	-	-	-	1	1	-	-
6	"Logo Obrazki. Część I - sygmatyzm" Służy do kształtowania prawidłowej wymowy u dzieci oraz do wspomagania ich harmonijnego rozwoju. Program został opracowany na bazie ponad 500 obrazków i służy wspieraniu rozwoju mowy i myślenia małego dziecka. Program składa się z 4 poziomów trudności i kształci różne formy sprawności umysłowych dziecka: logiczne myślenie, spostrzegawczość, umiejętność analizy i syntezy wyrazów i inne.		1		-	-	-	-	-	1	-	-
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:				 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	 zł.	0,00 zł.	 zł.	 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.

.....
Pieczęć i podpis wykonawcy



UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcie zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZĘŚĆ XII - Zakup programów komputerowych dla uczniów uzdolnionych z języka obcego

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierchucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowarsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelnio
1	Kurs multimedialny do kursu Young Learners English Starters – licencja wielostanowiskowa Program multimedialny z zakresu słownictwa oraz struktur gramatycznych dla dzieci w wieku 7-8 lat. Materiał w formie plansz animowanych. Każdemu przedstawionemu obiektowi towarzyszy animacja. Poszczególne słówka są wprowadzane za pomocą różnorodnych ćwiczeń opartych o atrakcyjne animacje i dźwięki. Gramatyka przedstawiona jest w formie prostych przykładów, schematów, tabel		1		-	-	1	-	-	-	-	-
2	EuroPlus+ Angielski dla dzieci „Pingwin Alex i przyjaciele” multimedialny program do nauki języka angielskiego przeznaczony dla dzieci w wieku 4–7 lat. Wraz z Pingwinem Alexem i jego przyjaciółmi dzieci poznają podstawowe słówka należące do dziewięciu kategorii tematycznych: Zwierzęta, Świat, Kolory, Liczby, Rodzina, Zabawki, Jedzenie, Ciało i Ubrania. Dodatkowym atutem kursu jest nagranie wszystkich poleceń i zadań w języku angielski i polskim. Dzięki różnorodnym ćwiczeniom i grom, barwnej grafice oraz atrakcyjnej fabule praca z programem staje się dla dziecka nie tylko nauką, ale przede wszystkim niezapomnianą przygodą		1		-	-	1	-	-	-	-	-
3	EuroPlus + Angielski dla dzieci ""Wow!" Interaktywny kurs do nauki języka angielskiego dla dzieci znających już podstawy tego języka. Kurs pomaga opanować wszystkie umiejętności językowe: rozumienie ze słuchu, czytanie, pisanie i mówienie. Pozwala też w skuteczny i ciekawy sposób poszerzyć zasób słownictwa. Ważną rolę		1		-	-	1	-	-	-	-	-



	odgrywa w programie system motywacyjny i informacje zwrotne o postępach w nauce prezentowane w formie raportów.											
4	Nicole and Tommy - 100,00 Interaktywny program do nauki języka angielskiego, przygotowany z myślą o dzieciach w wieku 6–10 lat. Pomaga on w nauce najważniejszych słówek i zwrotów angielskich. Kurs obejmuje angielskie słownictwo podstawowe oraz najczęściej używane (m.in. Rodzina, W domu, W szkole, Zabawki, Zwierzęta), a także bardziej zaawansowane (m.in. Zawody, Czas, Sport, Pogoda, Hobby).		1		-	-	1	-	-	-	-	-
5	Pakiet multimedialny – podstawy 6 języków europejskich – wersja jednostanowiskowa - Multimedialny program edukacyjny rozwijający zainteresowania dzieci w zakresie nauki języków obcych. Pakiet kursów do nauki języków poprzez zabawę dla dzieci w wieku 5-9 lat w formie interaktywnych gier i ćwiczeń. Program uczy słówek zaprezentowanych na interaktywnych planszach tematycznych, takich jak np. wakacje, egzotyczne zwierzęta, w mieście, na zakupach, w moim pokoju, rodzina, kolory czy liczby. Postacią przewodnią programu jest smok Memo, który zachęca dziecko do wykonywania kolejnych ćwiczeń oraz ich powtarzania zgodnie z zasadą inteligentnych powtórek metody Super Memo. Metoda ta przewiduje, że program analizuje postępy uczącego się i wybiera do powtórek wyłącznie te partie materiału, które wymagają przypominania.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:				 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.

.....
Pieczęć i podpis wykonawcy



UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcie zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZEŚĆ XIII - Zakup programów komputerowych do prowadzenia zajęć informatycznych

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierzchucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowarsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelnio
1	Lubię Szkołę 2 - druga i trzecia klasa Program ułatwia zrozumienie zagadnień takich jak ortografia, historia czy mnożenie i dzielenie.		4		-	-	4	-	-	-	-	-
2	MAŁA AKADEMIA - KLASY 2 i 3 - jest kolekcją 27 multimedialnych gier i łamigłówek logicznych kształtujących umiejętność sprawnego myślenia i podejmowania decyzji.		4		-	-	4	-	-	-	-	-
3	Porusz Umysł Plus Ćwiczenia wzrokowo – słuchowe. Jest to program komputerowy wspomagający rozwój psychoruchowy dzieci i młodzieży.		4		-	-	4	-	-	-	-	-
4	Edurom Matematyka Wyspa Skarbów klasa 1-2 Program eduROM edukacyjna gra matematyczna		4		-	-	4	-	-	-	-	-
5	Gotowy do szkoły 3 - uczyć się czytać Przyjaciele z telewizji - Kajtek i Gilbert zapraszają do zabawy w szkołę czytania Program zawiera ponad 30 zabaw w rozpoznawanie liter oraz czytanie i rozumienie wyrazów. Ćwiczenia uczą rozumieć słyszany i czytany tekst.		4		-	-	4	-	-	-	-	-
6	EduROM Matematyka - Stare Zamczysko 8-9 lat Program eduROM edukacyjna gra matematyczna		4		-	-	4	-	-	-	-	-
7	Zamek Tysiąca Pytań - Wielki Turniej Wiedzy dla Dzieci Jest to produkt dla dzieci od szóstego roku życia. Stanowi zbiór 1000 pytań z różnych dyscyplin, które towarzyszą małemu człowiekowi od pierwszych chwil poznawania świata. Podstawowe działy to: cztery strony świata; baśnie, bajki i legendy; co to jest?; matematyka; język polski; rośliny; trudne słowa; zwierzęta. Wszystko to zawarte jest w trzech obszernych grach		4		-	-	4	-	-	-	-	-



8	Królik Bystrzak dla Drugoklasisty Misja na Ser-io to czwarta część serii programów edukacyjnych z Królikiem Bystrzakiem, znanej w ponad 40 krajach, m.in. Wielkiej Brytanii, Francji i Niemczech, której sympatyczny bohater od 1984 roku pomógł w zdobywaniu wiedzy już 10 milionom uczniów.		4		-	-	4	-	-	-	-	-
9	Koziółek Matolek idzie do szkoły. Program przeznaczony jest dla dzieci od 5 do 10 lat. Podstawowa tematyka to: nauka alfabetu, dodawanie i odejmowanie, nauka kolorów, kształtów, kierunków świata, następstw czasu, logicznego myślenia i kojarzenia oraz ćwiczenie pamięci. W programie znajduje się 11 zabaw edukacyjnych, w trzech wersjach różniących się poziomem trudności		4		-	-	4	-	-	-	-	-
10	Program Reksio i ortografia adresowany jest do uczniów szkół podstawowych i zawiera kompletną wiedzę ortograficzną, wymaganą przez program nauczania. Jest zbiorem zasad pisowni oraz ciekawych, dynamicznych zabaw sprawdzających znajomość ortografii, w których można wybrać poziom trudności i zagadnienie		5		-	-	5	-	-	-	-	-
11	EduROM Czytam i piszę to pasjonująca interaktywna gra edukacyjna dla dzieci w wieku 6–10 lat, kształcąca umiejętność czytania i pisania. Program wprowadza dziecko w świat emocjonującej przygody z literkami, dzięki której nauczy się płynnie i ze zrozumieniem czytać oraz przyswoi sobie reguły poprawnego pisania.		3		-	-	3	-	-	-	-	-
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:				 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.

.....
Pieczęć i podpis wykonawcy



UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcie zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZEŚĆ XIV - Zakup zestawu gier dydaktycznych

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierzbucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelnio
1	Schattenmemory Gra edukacyjna typu memory. Przeznaczona m.in. dla dzieci w wieku wczesnoszkolnym. Rozwija pamięć wzrokową i spostrzeganie, wyobraźnię przestrzenną, utrwała słownictwo, umożliwia układanie historyjek, uczy porządku. Przejrzyste i zrozumiałe zasady gry pozwalają ćwiczyć i tworzyć różnorodne zadania i zabawy: łączenie w pary, układanie prostych zdań, tworzenie historyjek, tworzenie zbiorów, klasyfikowanie obrazków wg figur. - W zestawie: 6 szufladek, w każdej po 26 drewnianych płytek z obrazkami.		4		-	-	1	-	1	1	1	-
2	Gra z cukierkami XXL Gra której celem jest zebranie jak największej ilości cukierków w wyznaczonym czasie. Każdy kolejny gracz szuka cukierka w kolorach wyznaczonych poprzez rzut trzema kostkami. Gra rozwija spostrzegawczość i ćwiczy refleks. plansza z tkaniny 3 kostki z kolorami 41 kolorowych drewnianych cukierków o wym. 13 cm		5		-	1	1	-	1	1	1	-
3	Gra – portret pamięciowy Gra skłania dzieci do obserwacji i dedukcji. Zadanie polega na ułożeniu twarzy z elementów wg portretu pamięciowego. Opis do zadania składa się z cech występujących i niewystępujących np.: nosi okulary nie ma wąsów itp. W drodze eliminacji dzieci tworzą prawidłową twarz a poprawność sprawdzają na odwrocie karty zadaniowej. Możliwa jest praca w grupach lub praca indywidualna. Gra daje nieograniczone możliwości tworzenia własnych portretów. 16 kart „portret pamięciowy” o wym. 10 5 x 7 5 cm; 64 paski z elementami twarzy: oczy nos włosy usta; instrukcja		6		-	1	1	-	1	2	1	-



4	Szachowy skoczek mały Szachowy skoczek to gra planszowa dla dwóch osób na wzór i podobieństwo szachów. Plansza wykonana z drewna posiada 64 pola (otwory) oraz 32 skoczki w dwóch kolorach po 16 szt. dla każdego gracza. Do zestawu dołączono 8 szt. dodatkowych skoczków skrzyżnych (2 x 4), które ułatwiają młodszym graczom przeprowadzenie gry (trudniejsze skoczki można wymienić na łatwiejsze skrzyżne). Gra umożliwia wszechstronny rozwój dziecka, rozwija: umiejętność abstrakcyjnego myślenia, wyobraźnię przestrzenną, zmysł obserwacji, umiejętność podejmowania decyzji, uczciwego współzawodnictwa, uczy cierpliwości, planowania, kształci pamięć, rozwija zdolności matematyczne. Gra polega na przejściu swoimi pionkami na przeciwną stronę. Nie zbijamy, nie przeskakujemy, ale przechodzimy skoczkiem po stworzonej przez siebie drodze (możemy wykorzystać drogę przeciwnika). Wygrywa ten, kto najszybciej przestawi swoje skoczki na przeciwną stronę. Skoczek można obracać o 90 stopni w prawo lub w lewo, traktując to jako ruch. Podczas gry zawodnik zastanawiając się nad ruchem, tworzy dogodną drogę. Przystawiając w myślach skoczki, rozwija wyobraźnię, strategiczne myślenie, koncentrację umysłu. - wym. planszy: 2 x 30 x 30 cm, wym. skoczka: wys. 4 cm, śr. 2 cm,		4		-	-	1	-	1	-	2	-
5	Gra – zgadnij kto to? Gra polega na odgadywaniu jaką postać wybrał przeciwnik. Gra rozwija spostrzegawczość, umiejętność zapamiętywania i kojarzenia.		3		-	-	1	-	-	1	1	-



Jedno przemyślane pytanie może wyeliminować kilka postaci za jednym razem. Grać można w dowolnym miejscu dzięki specjalnej rozkładanej planszy. - 2 plansze, 2 arkusze z postaciami, 4 podpórki,											
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:			 zł.	0,00 zł.	 zł..	 zł.	0,00 zł.	 zł.	 zł.	 zł.	0,00 zł.

.....
Pieczęć i podpis wykonawcy



KAPITAŁ LUDZKI
NARODOWA STRATEGIA SPÓJNOŚCI



UNIA EUROPEJSKA
EUROPEJSKI
FUNDUSZ SPOŁECZNY





UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcie zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZEŚĆ XV - Zakup zestawu książek

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierzchucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowarsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelno
1	„Nacinamy kótecza czyli kiri-origami płaskie z koła” D.Dziamska		1		-	1	-	-	-	-	-	-
2	„Przygody papierowych misiów czyli origami płaskie z koła” D.Dziamska		1		-	1	-	-	-	-	-	-
3	„Świat z koła i kwadratu czyli origami przestrzenne z koła i kwadratu” D.Dziamska		1		-	1	-	-	-	-	-	-
4	„Nacinamy i składamy czyli płaskie techniki origami z nacięciem” D.Dziamska		1		-	1	-	-	-	-	-	-
5	„Origami modułowe” D.Dziamska		1		-	1	-	-	-	-	-	-
6	„Papierowe kwiaty czyli origami płaskie i przestrzenne” D.Dziamska		1		-	1	-	-	-	-	-	-
7	„Papierowe postaci czyli origami płaskie z koła” D.Dziamska		1		-	1	-	-	-	-	-	-
8	„Papierowe święta czyli origami przestrzenne z kwadratu” D.Dziamska		1		-	1	-	-	-	-	-	-
9	„Cuda w papierowym ogrodzie” D.Dziamska		1		-	1	-	-	-	-	-	-
10	„Opowieści z papierowego pudełka” D.Dziamska		1		-	1	-	-	-	-	-	-
11	„Modułowe zabawy czyli origami” D.Dziamska		1		-	1	-	-	-	-	-	-



	modułowe z kwadratu”												
12	„Papierowe zwierzaki czyli origami płaskie i przestrzenne z kwadratu	D.Dziamska		1		-	1	-	-	-	-	-	-
13	„Filmowe origami czyli origami płaskie z koła kwadratu i trójkąta	D.Dziamska		1		-	1	-	-	-	-	-	-
14	„Karty i kartki”	Aneta Goch		1		-	1	-	-	-	-	-	-
15	„Atlas ćwiczeń korekcyjnych” (WSiP 2008r. wyd. V)	Sławomir Owczarek		1		-	1	-	-	-	-	-	-
16	Buzi gimnastyka w wierszykach.	Izabela Jackowska		1		-	1	-	-	-	-	-	-
17	Będę wielkim mówcą. Poziom 1. Zabawy buzi i języka dla każdego smyka.	Iwona Michalak-Widera, Katarzyna Węsierska		1		-	1	-	-	-	-	-	-
18	Gimnastyka buzi na wesoło. Ćwiczenia narządów artykulacyjnych dla dzieci.	Iwona Rutkowska - Błachowiak		1		-	1	-	-	-	-	-	-
19	Dotkliwa artykulacja - korekta głosek ć, dź, ś, ź (książka + CD).	Bogumiła Toczyska		1		-	1	-	-	-	-	-	-
20	Gadające zwierzątka. Zabawy logopedyczne dla najmłodszych	Beata Dawczak, Izabela Spychał		1		-	1	-	-	-	-	-	-
21	Jarmark logopedyczny. Wybór zabaw wspomagających mowę przedszkolaków.	Mariola Malkiewicz		1		-	1	-	-	-	-	-	-
22	GUMOWE UCHO Ćwiczenia percepcji słuchowej dla dzieci w młodszych wieku	Małgorzata Podleśna		1		-	1	-	-	-	-	-	-



	szkolnym												
23	Zabawy i ćwiczenia logopedyczne- sz, ż, cz, dż. Poradnik dla logopedów, nauczycieli i rodziców.	Szoplik Katarzyna		1		-	-	-	-	-	1	-	-
24	Mówię! Wierszyki i zabawy logopedyczne utrwalające prawidłową wymowę głosek s, z, c, dz	Czarnik Barbara		1		-	-	-	-	-	1	-	-
25	Mówię! Wierszyki i zabawy logopedyczne utrwalające prawidłową wymowę głosek sz, rz (ż), cz, dż	Czarnik Barbara		1		-	-	-	-	-	1	-	-
26	Kształcenie matematyczne w klasie III	Jadwiga Hanisz		1		-	-	-	-	1	-	-	-
27	Ćwiczymy poprawne liczenie- klasa III	Jadwiga Hanisz		1		-	-	-	-	1	-	-	-
28	Ćwiczymy poprawne liczenie- klasa I	Jadwiga Hanisz		1		-	-	-	-	1	-	-	-
29	Chcę poprawnie wymawiać	Maria Wrzesińska		1		-	-	-	-	1	-	-	-
30	Będę mówić poprawnie	Jolanta Góral-Półrola, Stanisława Zakrzewska		3		-	-	-	-	3	-	-	-
31	Jak usuwać seplenienie i inne wady wymowy	Danuta Antos, Genowefa Demel, Irena Styczek		1		-	-	-	-	1	-	-	-
32	Głów łamanie z głoską...	Magdalena Jęksa-Wojciechowska, Izabela Wiatrowska		1		-	-	-	-	1	-	-	-
33	Koloruję, zgaduję i różnicuję głoski	Magdalena Jęksa-Wojciechowska, Izabela Wiatrowska		1		-	-	-	-	1	-	-	-
34	Gdzie taki sam? Ćwiczenia percepcji wzrokowej dla dzieci i młodzieży z dysleksją	Katarzyna Myśliwiec Agata Myśliwiec		1		1	-	-	-	-	-	-	-
35	Wzory dyktand graficznych. Ćwiczenia nie tylko dla	Jacek Furmański		1		1	-	-	-	-	-	-	-



	dyslektyków												
36	Dyslektyczne ucho. Książka dla nauczyciela	Elżbieta Szymankiewicz		1		1	-	-	-	-	-	-	-
37	Kikus Deutsch, Arbeitsblätter 2	Edgardis Garlin ,Stefan Merkle		1		-	-	1	-	-	-	-	-
38	Kikus Deutsch, Liederheft Guten Morgen	Edgardis Garlin ,Stefan Merkle		1		-	-	1	-	-	-	-	-
39	TAMTAM Arbeitsbuch	Kopp Gabriele, Alberti Josef, Buttner Siegfried, Zscharlich Renate		1		-	-	1	-	-	-	-	-
40	Mein deutsches ABC - Buch	Donata Olejnik, Carina Rassek, Daniel Tomczak35		1		-	-	1	-	-	-	-	-
41	Deutsch fur Kinder	praca zbiorowa		1		-	-	1	-	-	-	-	-
42	Meine Freunde und ich Bildkarten	R. Benati, G. Kniffka, T. Sieber, G. Siebert-Ott		1		-	-	1	-	-	-	-	-
43	Meine Freunde AB mit Sticken	praca zbiorowa pod red. R. Benati		1		-	-	1	-	-	-	-	-
44	Meine Freunde und ich przewodnik metodyczny	praca zbiorowa		1		-	-	1	-	-	-	-	-
45	Uczę się niemieckiego śpiewając	J. Kamińska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
46	LONGMAN MINI ENGLISH DICTIONARY	praca zbiorowa		1		-	-	1	-	-	-	-	-
47	Oxford Children's Picture Dictionary	<u>Hill L. A., Innes Charles</u>		1		-	-	1	-	-	-	-	-
48	Let's Go! Grammar and Listening	Susan Rivers		1		-	-	1	-	-	-	-	-
49	Football Crazy! / What a Goal	Amanda Cant		1		-	-	1	-	-	-	-	-
50	April Fool's Day	Macmillan		1		-	-	1	-	-	-	-	-
51	The Unhappy Giant	Cheryl Palin		1		-	-	1	-	-	-	-	-
52	The Ant's Party	Macmillan		1		-	-	1	-	-	-	-	-
53	Real Monsters/The Princess and the Dragon	praca zbiorowa		1		-	-	1	-	-	-	-	-
54	Birds/The Mysterious Egg	Mark Ormerod		1		-	-	1	-	-	-	-	-
55	Dogs the big snow	Macmillan		1		-	-	1	-	-	-	-	-



56	Riverboat Bill	Macmillan		1		-	-	1	-	-	-	-	-
57	What's that noise	Macmillan		1		-	-	1	-	-	-	-	-
58	New Yeares Eve	Macmillan		1		-	-	1	-	-	-	-	-
59	Historia Polski dla dzieci. Wydarzenia , bohaterowie daty, ciekawostki	Piotr Strurzyński		1		-	-	1	-	-	-	-	-
60	Ilustrowana historia polski dla dzieci	Marek borucki		1		-	-	1	-	-	-	-	-
61	Atlas Polski dla dzieci	E. Chmielewska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
62	Historia Polski 101 wydarzeń	<u>Balsewicz Małgorzata,</u> <u>Olczak Elżbieta</u>		1		-	-	1	-	-	-	-	-
63	O wielkich Polakach dzieciom	E. Skarżyńska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
64	Historia Polski w opowieściach	K. Szymeczko		1		-	-	1	-	-	-	-	-
65	Strasza historia. Pokrętni Piastowie	M. Fabianowska, M. Nesteruk		1		-	-	1	-	-	-	-	-
66	Strasza historia. Atrakcyjni królowie elekcyjni	M. Fabianowska, M. Nesteruk		1		-	-	1	-	-	-	-	-
67	Strasza historia. Dynamiczna dynastia Jagielonów	M. Fabianowska, M. Nesteruk		1		-	-	1	-	-	-	-	-
68	Strasza historia. Ci niesamowici Egipcjanie	Terry Deary		1		-	-	1	-	-	-	-	-
69	Strasza historia. Ci rewelacyjni Grecy	Terry Deary		1		-	-	1	-	-	-	-	-
70	Od Polski drewnianej do murowanej	M. Cetwiński B. Kasza		1		-	-	1	-	-	-	-	-
71	Od Piasta do Kałubka	M. Cetwiński B. Kasza		1		-	-	1	-	-	-	-	-
72	Księga przyrodniczo-krajoznawcza Polski. Ilustrowana encyklopedia tematyczna	J. Knaflowska, M. Siemionowicz		1		-	-	1	-	-	-	-	-
73	Przewodnik do rozpoznawania zwierząt i roślin	W. Eisenreich, A. Handel,		1		-	-	1	-	-	-	-	-
74	PRZEWODNIK DO	Grażyna Łabno		1		-	-	1	-	-	-	-	-



	ZAJĘĆ TERENOWYCH KL. 4-6 SP CZĘŚĆ 3. LAS, PARK												
75	Atlas do przyrody. Świat w porach roku	Wyd, dematr		1		-	-	1	-	-	-	-	-
76	365 eksperymentów na każdy dzień roku	Anita Saan		1		-	-	1	-	-	-	-	-
77	Atlas przyroda Polska + płyta Cd			1		-	-	1	-	-	-	-	-
78	Atlas - Przyroda (Wiking). 4-6	Nowacki, Sikorski, Wers		1		-	-	1	-	-	-	-	-
79	Atlas - Przyroda (Wiking).	Nowacki, Sikorski, Wers		1		-	-	1	-	-	-	-	-
80	Młody naukowiec - Siły	Anna Pawłowska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
81	Młody naukowiec - Powietrze	Anna Pawłowska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
82	Młody naukowiec - woda	Anna Pawłowska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
83	Młody naukowiec - Dźwięk	Anna Pawłowska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
84	Młody naukowiec - światło	Anna Pawłowska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
85	Bajki dla dyslektyków	Kamila Walaszkiwicz		1		-	-	1	-	-	-	-	-
86	Diagnoza Dysleksji	G. Krasowicz- Kupis		1		-	-	1	-	-	-	-	-
87	Dysleksja –teoria i praktyka	G.Reid, J. Wearmouth		1		-	-	1	-	-	-	-	-
88	Dysleksja w kontekście nauczania języków obcych	Bogdanowicz, Smoleń		1		-	-	1	-	-	-	-	-
89	Kombinatoryka wyrazowa	B. zakrzewska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
90	Uwierz w siebie	R. Naprawa		1		-	-	1	-	-	-	-	-
91	Wzory dyktand graficznych	J. Furmański		1		-	-	1	-	-	-	-	-
92	Dyslektyczne ucho- komplet	E. Szymankiewicz		1		-	-	1	-	-	-	-	-
93	Dysortografia- uwarunkowania psychologiczne	I.Pietras		1		-	-	1	-	-	-	-	-
94	Rusz głowa i figurą	M. Hinz		1		-	-	1	-	-	-	-	-



95	Gumowe Ucho	M. Podleśna		1		-	-	1	-	-	-	-	-
96	Perskie oko	M. Podlesna		1		-	-	1	-	-	-	-	-
97	Symetryczne dyktanda graficzne	Z.Handzel		1		-	-	1	-	-	-	-	-
98	Trening Słuchu	Joanna Graban		1		-	-	1	-	-	-	-	-
99	Leworęczność-komplet	Bogdanowicz, Różyńska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
100	3,2,1,0-Start. Czytanie treningowe	B. zakrzewska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
101	100 ćwiczeń usprawniających koncepcje uwagi	G.Pawlik		1		-	-	1	-	-	-	-	-
102	Identyczne czy podobne	Barańska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
103	Jak moje dziecko może nauczyć się koncentracji	u.Reimann		1		-	-	1	-	-	-	-	-
104	Koncentruję się więc rozwiązuję	A. częścik		1		-	-	1	-	-	-	-	-
105	Dyskalkulia	G.Pawlik		1		-	-	1	-	-	-	-	-
106	Dobasoli do kanuka	D.Kamińska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
107	Ćwiczenia graficzne	K.Rocławska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
108	Kierowanie rozwojem dziecka	I.Mańkowska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
109	Będę mówił , czytał i pisał poprawnie	B.Sawicka		1		-	-	1	-	-	-	-	-
110	Ćwicz swoją pamięć	Klein		1		-	-	1	-	-	-	-	-
111	Umiejętności kształtujące umiejętności czytania tekstu ze zrozumieniem	J.Bładowska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
112	Chce dobrze czytać	B.Zakrzewska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
113	Zrozumieć, żeby pomóc	I. Pietras		1		-	-	1	-	-	-	-	-
114	Zrozumieć, żeby pomóc	I. Pietras		1		-	-	1	-	-	-	-	-
115	Zrozumieć, żeby pomóc	I. Pietras		1		-	-	1	-	-	-	-	-
116	Chcę dobrze czytać	Barbara Zakrzewska		1		-	-	1	-	-	-	-	-



117	Ćwiczenia kształtujące umiejętność czytania tekstu ze zrozumieniem	Joanna Bładowska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
118	Ćwiczenia ortograficzne w formie zabaw i gier dydaktycznych	Helena Grzelachowska, Grażyna Grzelachowska-Witkowska, Zofia Pietrzak-Stępkowska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
119	Ćwiczenia w czytaniu i pisanii. Poradnik metodyczny do terapii dzieci dyslektycznych	Krystyna Grabałowska, Jadwiga Jastrząb, Janina Mickiewicz, Maria Wojak		1		-	-	1	-	-	-	-	-
120	Ćwiczenia wyrównawcze w zakresie czytania i pisanie - 9 poziomów	Anna Smoleńska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
121	Dyktanda graficzne	Zofia Handzel		1		-	-	1	-	-	-	-	-
122	Dyslektyczne ucho - książka dla nauczyciela Zbiór ćwiczeń stymulujących rozwój percepcji słuchowej nie tylko dla uczniów z dysleksją	Elżbieta Szymankiewicz		1		-	-	1	-	-	-	-	-
123	Gdzie taki sam? Ćwiczenia percepcji wzrokowej dla dzieci i młodzieży z dysleksją	Katarzyna Myśliwiec, Agata Myśliwiec		1		-	-	1	-	-	-	-	-
124	Gdzie taki sam? Ćwiczenia percepcji wzrokowej dla dzieci i młodzieży z dysleksją	Katarzyna Myśliwiec, Agata Myśliwiec		1		-	-	1	-	-	-	-	-
125	Jak wierzchołek góry o porannej zorzy kąpał się w rzece... Ortografia w treningu pamięci - rz	Małgorzata Dembińska-Wola, Małgorzata Chrzanowska-Boruszewska		1		-	-	1	-	-	-	-	-



126	Jeszcze potrenujmy. Ćwiczenia w zakresie wzrokowo-słuchowym	Barbara Zakrzewska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
127	Kombinatoryka zdaniowa. Pomyśl - działaj - sprawdź	Barbara Zakrzewska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
128	Pierwsza pomoc dla uczniów z dysortografią - różnicowanie głosek "i" i "j" Zestaw ćwiczeń dla dzieci z nasilonymi trudnościami w nauce pisowni polskiej	Joanna Baran		1		-	-	1	-	-	-	-	-
129	Pierwsza pomoc dla uczniów z dysortografią - różnicowanie głosek dźwięcznych i bezdźwięcznych Zestaw ćwiczeń dla dzieci z nasilonymi trudnościami w nauce pisowni polskiej	Joanna Baran		1		-	-	1	-	-	-	-	-
130	Skuteczne czytanie poprzez pisanie. Ćwiczenia w czytaniu dla uczniów szkoły podstawowej klas I-III i IV-VI	Helena Świąder, Bożena Garbacka, Liliana Łabuda		1		-	-	1	-	-	-	-	-
131	Trudności w czytaniu i pisanu. Modele ćwiczeń	Barbara Zakrzewska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
132	Ucz się z nami dobrze słuchać - część 1 Zbiór ćwiczeń doskonalących zaburzony analizator słuchu	Jolanta Karbowniczek, Izabela Zaborowska		1		-	-	1	-	-	-	-	-



133	Trudności w czytaniu i pisanu. Modele ćwiczeń	Barbara Zakrzewska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
134	Ucz się z nami dobrze słuchać - część 1 Zbiór ćwiczeń doskonalących zaburzony analizator słuchu	Jolanta Karbowniczek, Izabela Zaborowska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
135	PUS Mini Chrzęszcz z Żyrzyna	Szura K.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
136	Wygraj z dysgrafią. Zbiór ćwiczeń dla uczniów z trudnościami w pisaniu	Zofia Pomirska, Dorota Wieczorek		1		-	-	1	-	-	-	-	-
137	Jeszcze potrenujemy ćw.wzr.słuch.	Barbara Zakrzewska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
138	ĆWICZENIA KOREKCYJNO-KOMPENSACYJNE DLA DZIECI 6-9-LETNICH	Małgorzata Barańska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
139	311 SZLACZKÓW I ZYGZACZKÓW	Renata Anna Hływa		1		-	-	1	-	-	-	-	-
140	Co dzień łatwiej - Ćwiczenia edukacyjne	Elżbieta Wianecka, Joanna Masłowska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
141	DYSLEKTYCZNE UCHO Komplet			1		-	-	1	-	-	-	-	-
142	ĆWICZENIA KSZTAŁTUJĄCE UMIEJĘTNOŚĆ CZYTANIA TEKSTU ZE ZROZUMIENIEM	Joanna Bładowska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
143	DNI TYGODNIA, PORY ROKU I MIESIĄCE Zabawy i scenariusze zajęć rozwijających funkcje językowe	Marta Bogdanowicz, Małgorzata Rożyńska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
144	POKAŻ OKO POKAŻ NOS. 102 wierszyki z gestami kształtujące orientację w	Małgorzata Barańska		1		-	-	1	-	-	-	-	-



	schemacie ciała												
145	7 WALIZEK - Inteligencje wielorakie w nauczaniu ortografii	Danuta Gmosińska, Violeta Woźniak		1		-	-	1	-	-	-	-	-
146	DOBASOLI DO KANUKA – Ćwiczenia czytania pseudowyrazów dla dzieci z dysleksją	Dominika Kamińska, Alicja Ślęzak-Stachulak		1		-	-	1	-	-	-	-	-
147	TRUDNE LITERY B, D, G, P - Zeszyt ćwiczeń dla klas 0 i I–III	Marta Bogdanowicz		1		-	-	1	-	-	-	-	-
148	ZWIERZAKI-FIGURAKI - Zadania grafomotoryczne	Anna Szczepańska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
149	LOTERYJKI OBRAZKOWO-SYLABOWE - Pomoc do ćwiczeń w nauce czytania i pisania	Zofia Handzel		1		-	-	1	-	-	-	-	-
150	LOTERYJKI SYLABOWE	Zofia Handzel		1		-	-	1	-	-	-	-	-
151	MARATON SYLABOWY – Ćwiczenia rozwijające pamięć słuchową i wzrokową dzieci	Teresa Bogdańska, Grażyna Olszewska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
152	ZWIERZAKI-FIGURAKI - Ćwiczenia ułatwiające czytanie i pisanie dla dzieci od 7 do 9 lat	Anna Szczepańska		1		-	-	1	-	-	-	-	-
153	ZESTAW 3 - Ruch Rozwijający	Weronik Sherborne		1				1					
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:					 zł.	 zł.	 zł.	 zł.	0,00 zł.	 zł.	 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.
..... Pieczęć i podpis wykonawcy													



UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcie zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZEŚĆ XVI - Zakup zestawu plansz dydaktycznych

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierzchucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelno
1	Ekosystemy - plansze kpl.5 szt 100x70cm Plansze wielkości 100x70cm każda w komplecie 5 szt. : Bałtyk, Jezioro, las, Pola i łąki, Budowle i mieszkania zwierząt.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
2	Kto lubi łąkę - zestaw 10 plansz(35x50cm.). Pakiet zawiera 10 plansz formatu B3 prezentujących: • Konia, • Krowę, • Kreta, • Mysz, • Bociana, • Żabę, • Konika polnego, • Ślimaka, • Biedronkę, • Pszczołę. Ponadto: • 100 sztuk ilustracji, po 10 szt. wyżej wymienionych zwierząt, • Liczniki w kształcie prostokątów, • Kartoniki z cyframi od 1 do 100.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
3	Moja ojczyzna – zestaw plansz Pakiet zawiera: • Mapa Polski 6x B3 (150X100cm) (18 herbów miast z rzepami, nazwy miast na plakietkach z rzepami) • Kraków (Zamek na Wawelu, Smok Wawelski) • Warszawa (Zamek Królewski, Syrenka Warszawska) • Gdańsk (pomnik Neptuna, ratusz z rzeźbą lwów gdańskich) • Toruń (pomnik Mikołaja Kopernika) • Gniezno (Katedra Gnieźnieńska) • Szczecin (Wały Chrobrego) • Krajobrazy polskie (wiejski, górski, morza, przyrodniczy, miejski, przemysłowy) • Stroje ludowe (kaszubski, podhalański, śląski, łowicki, kujawski, krakowski, opoczyński)		1		-	-	1	-	-	-	-	-
4	Pierwsza pomoc - wiedza, która ratuje życie - zestaw 10 plansz.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:				 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.

.....
Pieczęć i podpis wykonawcy



UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcie zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZEŚĆ XVII – Zakup materiałów dydaktycznych, sprzętu do zajęć korekcji wad postawy

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierzchucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowarsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelno
1	Laski gimnastyczne 90 cm z tworzywa sztucznego		30		10	-	-	10	10	-	-	-
2	Walek średni – kształtka rehabilit. Śred.30 cm., dł. 90cm łatwo zmywalno tkanina		20		4	2	12	1	1	-	-	-
3	Piłki lekarskie 500g		16			2	10	2	2	-	-	-
4	Piłki lekarskie 1000g		22		4	-	10	4	4	-	-	-
5	Piłki lekarskie 2000g		8		-	-	-	4	4	-	-	-
6	Piłki skaczące Hop średnica 55cm		4		-	2	2	-		-	-	-
7	Walek do masażu stóp średnica 6 cm, dł. 15 cm		24		-	4	10	5	5	-	-	-
8	Mata jeżyk dł. 100cm, szer.34 cm		16		1	1	10	2	2	-	-	-
9	Mini szczudła 16 cm		29		4	-	15	5	5	-	-	-
10	Narty letnie		8		-	-	6	1	1	-	-	-
11	Mata gimnastyczna 150x60x2 cm		42		6	-	16	10	10	-	-	-
12	Hantle 0,5 kg		28		-	2	6	10	10	-	-	-
13	Hantle 1,0 kg		28		-	2	6	10	10	-	-	-
14	Duże piłki gimnastyczne śr 65cm		7		3	-	-	2	2	-	-	-
15	Stojaki gimnastyczne		20		-	-	-	10	10	-	-	-
16	Piłki o rytmiki 280g śr 17 cm		16		-	-	6	5	5	-	-	-
17	Platforma I (do utrzymania równowagi) talerz do balansowania ze ślimakiem		3		-	-	3	-	-	-	-	-
18	Wirujący talerz do balansowania dla 2 osób		1		-	-	1	-	-	-	-	-
19	Ławka gimnastyczna drewniana 2 m		2		-	-	2	-	-	-	-	-
20	Woreczki sportowe		20		-	-	20	-	-	-	-	-
21	Szarfy		16		-	-	16	-	-	-	-	-



22	Piankowy tor przeszkód		1		-	-	1	-	-	-	-	-
23	Skakanki		15		-	-	15	-	-	-	-	-
24	Gry w klasy (z pianki do ćwiczeń ogólnorozwojowych)		1		-	-	1	-	-	-	-	-
25	Trój gra – przenośna (z słupkami, siatka, paletki do tenisa, badmintonu)		2		-	-	2	-	-	-	-	-
26	Piłkowa trampolina i 22 plansze do zabawy		1		-	-	1	-	-	-	-	-
27	Kapelusz klawna (do kształtowania nawyku prawidłowej postawy)		2		-	-	2	-	-	-	-	-
28	Zestaw gimnastyczny (wieloelementowy do tworzenia torów przeszkód i układów ćwiczeń gimnastycznych)		4		-	-	2	1	1	-	-	-
29	Skoczek - skacząca planeta (do ćwiczeń równowagi) śr 40cm, grubość 16 mm		14		-	-	10	2	2	-	-	-
30	Kamienie rzeczne (zestaw różnorodnych, kolorowych i wielkościowo stopni z tworzywa od spodu zabezpieczonych gumowa podkładką)		2		-	-	-	1	1	-	-	-
31	Pałeczki sztafetowe		23		-	-	15	4	4	-	-	-
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:					 zł.	 zł.	 zł.	 zł.	 zł.	 zł.	0,00 zł.	0,00 zł.

.....
Pieczęć i podpis wykonawcy



UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcie zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZEŚĆ XVIII - Zakup zestawu płyt CD z muzyką

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierzchucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowarsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelnio
1	Tańce i zabawy dla grupy- wyd. Klanza		3		-	-	1	1	-	-	1	-
2	Folkowa zabawa – integracyjne formy polskich tańców ludowych, część I i II		3		-	-	1	1	-	-	1	-
3	Tańce integracyjne w pracy z grupą, część I i II		3		-	-	1	1	-	-	1	-
4	The Best Kids ... Ever (4 CD)		3		-	-	1	1	-	-	1	-
5	Mini Mini – Przeboje Rybki		3		-	-	1	1	-	-	1	-
6	Przeboje dla najmłodszych – Box (3 CD)		3		-	-	1	1	-	-	1	-
7	Hopsanki – zabawianki		3		-	-	1	1	-	-	1	-
8	Jazzowanki (3 płyty)		3		-	-	1	1	-	-	1	-
9	Nie wiem kto? (2 płyty)		3		-	-	1	1	-	-	1	-
10	Natalia (Natalia Kukulska)		3		-	-	1	1	-	-	1	-
11	Die Grosse Strauss Gala (Andre Rein) – 2 CD		3		-	-	1	1	-	-	1	-
12	Chopin dla ucha malucha		3		-	-	1	1	-	-	1	-
13	Disney Channel Christmas hits (2007)		3		-	-	1	1	-	-	1	-
14	Iskra z ogniska (S-15-CD)		3		-	-	1	1	-	-	1	-
15	Piosenki dla Mamy (S-09-CD)		3		-	-	1	1	-	-	1	-



16	Szedł Dzień Narodzenia (S-03-CD)		3		-	-	1	1	-	-	1	-
17	Słoneczna łąka – Relaks przy odgłosach natury		3		-	-	1	1	-	-	1	-
18	Ptaki wokół nas-Relaks przy odgłosach natury		3		-	-	1	1	-	-	1	-
19	Muzyka Natury: CD 1 - Dalekie podróże CD 2 – Okolice miasta		3		-	-	1	1	-	-	1	-
20	Album Koniec stresu – Music to relax		3		-	-	1	1	-	-	1	-
21	Album Spokój – inspirowany klasyką		3		-	-	1	1	-	-	1	-
22	A Ja Wolę Moją Mamę (Majka Jeżowska)		3		-	-	1	1	-	-	1	-
23	Pan Tik Tak – Przeboje Pana Tik Taka		3		-	-	1	1	-	-	1	-
24	Radio Zet Kids, wyd. Zet Kids		3		-	-	1	1	-	-	1	-
25	Rozśpiewane Bajki Brzechwy i Tuwima (2 CD) – Centrum Uśmiechu		3		-	-	1	1	-	-	1	-
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:				 zł.	0,00 zł	0,00 zł.	 zł.	 zł.	0,00 zł.	0,00 zł .	 zł.	0,00 zł.

.....
Pieczęć i podpis wykonawcy



UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcie zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZEŚĆ XIX – Zakup zestawu płyt CD i DVD o tematyce historycznej

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierzchucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelno
1	Historia 1 - DVD 6 filmów po 10-18 min (Grody i osady piastowskie. Z - pradziejów ziem polskich, Prastary skarb, Rycerska kultura średniowiecza, W średniowiecznym Krakowie, Opowieść o Zamku Wawelskim, Zamek Królewski w Warszawie)		1		-	-	1	-	-	-	-	-
2	Historia 3 - DVD 12 filmów po 12-19 min. 1.Gotyk - architektura, 17 min. 2.Gotyk - malarstwo, rzeźba, rzemiosło artystyczne, 19 min. 3.Świątynia Mariacka w Krakowie, 18 min. 4.Skarby Katedry Gnieźnieńskiej, 16 min. 5.Jak dawniej książki oprawiano?, 14 min. 6.Z dziejów drukarstwa w Polsce, 10 min. 7.Reformacja w Polsce, 10 min. 8.Mecenat króla Jana, 12 min. 9.Architektura klasycystyczna w Polsce, 13 min. 10.Szkoła Rycerska, 10 min. 11.Tadeusz Kościuszko, 17 min. 12.Jeszcze Polska nie umarła 18 min.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
3	Historia 11 - 17 września - DVD 17 września 1939 o godz. 3.00 rano dwa fronty sowieckie, liczące około miliona żołnierzy, 4.000 czołgów oraz 2.000 samolotów bojowych uderzyły na obszary wschodnie II Rzeczypospolitej, realizując w ten sposób układ zawarty z Niemcami 23 sierpnia 1939.		1		-	-	1	-	-	-	-	-
4	Kolekcja 26 filmów Byli sobie podróżnicy na DVD W skład pakietu wchodzi 26 odcinków na 6 płytach DVD. Filmy nie są z lektorem, lecz DUBBINGIEM w języku polskim. Postaciom głosu użyczyli Marian Opania, Stanisław		1		-	-	1	-	-	-	-	-



	Brudny oraz znana z serialu „Klan” Joanna Budniok-Feliks. Całość zapakowana jest w efektowne kolorowe pudełko, dodatkowo zafoliowane. W skład kolekcji wchodzi następujące odcinki : odc. 1 Pierwsi żeglarze - władcy Morza Śródziemnego odc. 2 Podboje Aleksandra Wielkiego odc. 3 Wikingowie - niezwykli żeglarze odc. 4 Jak powstało imperium Dżyngis-chana odc. 5 Śladami Marco Polo odc. 6 Jak powstała chińska flota odc. 7 Vasco da Gama - w drodze do Indii odc. 8 Jak powstała poczta odc. 9 Tajemnice podróży Krzysztofa Kolumba odc. 10 Amerigo Vespucci - odkrywca nowego świata odc. 11 Magellan i El Cano - pierwsza podróż dookoła świata odc. 12 Cebeza de Vaca - życie wśród Indian odc. 13 Bering odc. 14 Bougainville i Pacyfik odc. 15 Bruce i źródła Nilu odc. 16 La Condamine odc. 17 James Cook odc. 18 Humboldt odc. 19 Lewis i Clark odc. 20 Stuart, Burke i Australia odc. 21 Stanley i Livingstone odc. 22 Amundsen i biegun południowy odc. 23 Alexandra David-Neel i Tybet odc. 24 Piccard ze szczytów do przepaści odc. 25 Ku szczytom odc. 26 W stronę gwiazd											
5	Kolekcja 26 fimów Byli sobie wynalazcy na DVD W jej skład wchodzi 26 odcinków na 6 płytach DVD. Filmy nie są z lektorem, lecz DUBBINGIEM w języku polskim. Postaciom głosu użyczyli Adam Ferency, Stanisław Brudny, Wojciech Paszkowski, oraz znana z serialu „Klan” Joanna Budniok-Feliks. Całość zapakowana jest w pudełko, dodatkowo zafoliowane. W skład kolekcji wchodzi następujące odcinki : odc. 1. Nasi przodkowie - Chińczycy odc. 2. Archimedes i Grecy odc. 3. Heron z Aleksandrii odc. 4. Mierzenie czasu odc. 5. Henryk Żeglarz i kartografia odc. 6. Gutenberg i druk odc. 7. Leonardo da Vinci odc. 8. Lekarze odc. 9. Galileusz odc. 10.Izaak Newton odc. 11. Buffon i odkrycie przeszłości odc. 12. Lavoisier i chemia odc. 13. Robert Stephenson 14.Faraday i elektryczność odc. 15. Darwin i ewolucja odc. 16. Mendel i zielony groszek odc. 17. Pasteur i mikroorganizmy odc. 18. Tomasz Edison i nauka stosowana odc. 19. Marconi i fale radiowe odc. 20. Ford i samochody odc. 21. Lotnictwo odc. 22. Maria Skłodowska-	1		-	-	1	-	-	-	-	-	-



	Curie odc. 23. Albert Einstein odc. 24. Lorenz i jego gęsi odc. 25. Armstrong i Księżyc odc. 26. Jutro zaczyna się dziś											
6	Trylogia Henryka Sienkiewicza (pakiet płyt DVD) Ogniem i mieczem Pierwsza część Trylogii Henryka Sienkiewicza, laureata nagrody Nobla. Potop Dzieje miłości Andrzeja Kmicica, chorążego orszańskiego i Oleńki Billewiczówny, Pan Wołodyjowski		1		-	-	1	-	-	-	-	-
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:				 zł.	0,00 zł.	0,00 zł	 zł.	0,00 zł.	0,00 zł	0,00 zł	0,00 zł	0,00 zł.

.....
Pieczęć i podpis wykonawcy



UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcie zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZEŚĆ XX - Zakup zestawu strojów dla uczniów na zajęcia artystyczne

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierzchucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelno
1	Jednokolorowe chusty z nylonu, szyfonu lub innego materiału o wymiarach co najmniej 60x60cm w różnych kolorach		50		-	-	20 szt	-	10 szt	-	20 szt	-
2	Białe gładkie koszule wizytowe męskie z długim rękawem, bez ozdób: Przykładowy materiał: 60% bawełna 40% polyester.		51		-	-	Rozmiarówka 122-2 szt 128-5 szt 134-5 szt 140-4 szt 146-4 szt	-	Rozmiarówka 122-2 szt 128-2 szt 134-3 szt 140-2 szt 146-2 szt	-	Rozmiarówka 122-4 szt 128-4 szt 134-5 szt 140-3 szt 146-4 szt	-
3	Kolorowe legginsy, z koronką lub bez, długość ¾ Przykładowy materiał: 92% poliamid i 8% elastan, kolorystyka: różowe (czerwone), fioletowe, niebieskie, zielone, żółte.		101		-	-	Rozmiarówka 122-4 szt 128-10 szt 134-10 szt 140-8 szt 146-8 szt	-	Rozmiarówka 122-4 szt 128-4 szt 134-5 szt 140-4 szt 146-4 szt	-	Rozmiarówka 122-8 szt 128-8 szt 134-10 szt 140-6 szt 146-8 szt	-
4	Czarne legginsy, z koronką lub bez, długość ¾: Przykładowy materiał: 92% poliamid i 8% elastan,		20		-	-	Rozmiarówka 134-4 szt 146-13 szt 152- 3 szt	-	-	-	-	-
5	T-shirt gładki: materiał: bawełna kolorystyka: różowe (czerwone), fioletowe, niebieskie, zielone, żółte,		20		-	-	Rozmiarówka 134-4 szt 146-13 szt 152- 3 szt	-	-	-	-	-
6	Trampki sznurowane wysokie (za kostkę): materiał: cholewka – tekstylia, kolorystyka: różowe (czerwone), fioletowe, niebieskie, zielone, żółte,		20		-	-	Rozmiarówka 32-4 par 33-5 par 34-7 par 35-4 par	-	-	-	-	-
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:				 zł.	0,00 zł	0,00 zł	 zł.	0,00 zł	 zł.	0,00 zł	 zł..	0,00 zł.

.....
Pieczęć i podpis wykonawcy



UWAGA:

1. W przypadku stawianych wymagań parametry podane stanowią minimalne wymagania.
2. W przypadku wystąpienia znaku firmowego, nazwy własnej przy produkcie zamawiający dopuszcza produkt równoważny.

CZEŚĆ XXI – Zakup materiałów – przyborów drobnych do zajęć

Lp.	Sprzęt	Cena jednostkowa brutto	Ilość	Wartość brutto	Wierzchucin Królewski	Witoldowo	SP 2 Koronowo	Buszkowo	Mąkowarsko	Łąsko Wielkie	Sitowiec	Wtelno
1	Papier ksero - ryza Format A4 Gramatura 80 g/m2 500 arkuszy Stopień bieli: CIE 146 Nieprzezroczystość: 91% Grubość: 103µm		318		17	66	98	55	2	14	20	46
Wartość brutto ogółem i z podziałem na placówki:				 zł.	 zł.	 zł.	 zł.	 zł.	 zł.	 zł.	 zł.	 zł.

.....
Pieczęć i podpis wykonawcy